SPECIAL: KIRBY'S DREAM COURSE

AUGUST 96

Artikel-Nr.: 5009604

Jahrgang 8
Ausgabe 4
August 1996

C L U B

Nintendo®

Nr. 5

SPECIAL

Interview
Zu Gast bei Shigeru Miyamoto

FIRST LOOK

DKL 2
Diddys Herausforderung auf dem GB

CLASSIX

Zelda III
Der Adventure-Klassiker als Review

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

D 31192 F

Die Super Nintendo™ Super Classic-Serie zum Super-Preis!

Nur die Besten kriegen Gold.

Neu

The Legend of Zelda™

Neu

Tetris™ & Dr. Mario™

Super Mario Kart™

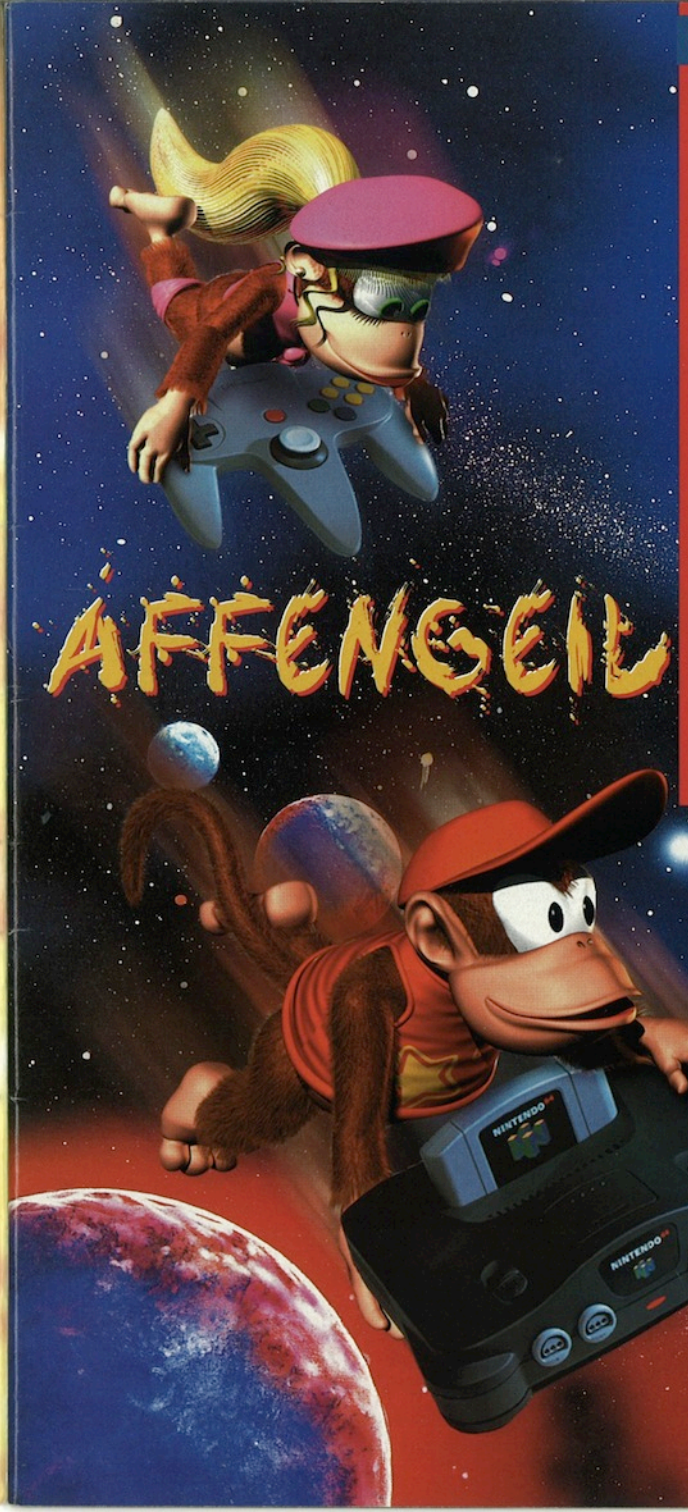
Super Mario All Stars™

Heiße Spiele, coole Preise!

Wenn Du jetzt Rot siehst, liegst Du goldrichtig! Neue Spiele in der Super Nintendo™ Super Classic-Serie! Jetzt in der Goldgrube gelandet sind das grandiose Rollenspiel-Adventure The Legend of Zelda™ und der Abräumer Tetris™, gepaart mit dem rezeptfreien Superspaß Dr. Mario™. Natürlich ebenfalls erhältlich: die mittlerweile legendären Klassiker wie Super Mario Kart™ und Super Mario All Stars™.

Nintendo®

HAVE MORE FUN



EDITORIAL

Seit kurzem steht in unseren Redaktionsräumen ein kleines, schwarzes Gerät mit unglaublichen Fähigkeiten. Es ist von schlichter Eleganz und läßt jeden hochgezüchteten Pentium-Rechner bereits nach kurzem Probespielen alt aussehen. Die Rede ist natürlich vom Nintendo64, dem jüngsten Baby unserer japanischen Mutterfirma. Auch in dieser Ausgabe wollen wir Euch die interessantesten Neuigkeiten zu diesem Thema nicht vorenthalten.

Die Übersetzungsarbeiten zu TERRANIGMA sind beendet – nun wird bei Enix eifrig programmiert. Indessen liegen uns die nächsten drei Spiele vor, die nach deutschen Bildschirmtexten dürsten: DONKEY KONG LAND 2, DONKEY KONG COUNTRY 3 – DIXIE'S DOUBLE TROUBLE und LUFIA. Letzteres Spiel gehört zu den absoluten Highlights dieses Jahres, eine Vorschau findet Ihr ab Seite 18. Auch DONKEY KONG LAND 2 haben wir unter die Lupe genommen – Grafik und Spielbarkeit sind gegenüber dem ersten Teil stark verbessert worden.

Besonders gut hat Euch offenbar unser neues Layout gefallen, das seit der vergangenen Ausgabe zu bewundern ist. Wir haben die Sanierungsarbeiten jedoch noch nicht abgeschlossen – im Gegenteil. Diese Ausgabe ist für uns etwas ganz besonderes. Zum ersten Mal sind alle Seiten (bis auf den TERRANIGMA-Comic ab Seite 22) in Deutschland entstanden. Durch die Zeitersparnis, die sich daraus ergibt, können wir Euch ab jetzt noch mehr Aktualität als bisher bieten.

Brandaktuell ist auch das Interview mit Super Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto, der uns auf der E3-Messe in Los Angeles Dinge verraten hat, an die bis jetzt kein Sterblicher zu denken gewagt hätte. Das Interview und eine Kurzbeschreibung zu Miyamotos neuesten Meisterwerken für das Nintendo64 findet Ihr ab Seite 10.

Die Überschrift dieses Editorials ist zugleich das Programm dieser Ausgabe. Selten hatten wir soviele Insider-Infos, Specials und Wettbewerbe für Euch wie in dieser Ausgabe. Und für die beiden nächsten Ausgaben in diesem Jahr haben wir noch ein paar ganz spezielle Überraschungen auf Lager...

Viel Spaß beim Lesen, Staunen und Jubeln wünscht Euch

Claude Moyse

HOT NEWS

TECHNO & ICE

Mitte Oktober, wenn EM und Olympische Sommerspiele schon fast vergessen sind, wird Nintendo mit Funcoms WINTER GOLD die Wintersportsaison einleiten. Das 16-MBit-Modul verdankt seine ungewöhnliche Grafik im Vorspann dem neuesten FX-Chip, der mit grafischen Tricks den Eindruck von digitalisierten Filmaufnahmen schafft. Im Gegensatz zu STUNT RACE FX wurden die Polygone mit „weicheren" Texturen versehen. Sechs olympische Disziplinen, ein Turnier und eine Weltmeisterschaft stehen dem geneigten Hobby- oder Profisportler zur Auswahl. Begleitet wird das ganze von modernsten Technorhythmen und realistischen Soundeffekten. Auf den ersten Blick machte das Spiel einen recht guten Eindruck.

NINTENDO IM MARIO-FIEBER:

Bei Nintendo in Japan arbeitet man zur Zeit fieberhaft an mehreren Nintendo64-Spielen – eines davon ist SUPER MARIO RPG 2, das diesmal von den Zelda-Erfindern und nicht von Programmierern der Firma Square (SECRET OF EVERMORE) entwickelt wird. Da Square an diesem Projekt nicht beteiligt ist, kann man davon ausgehen, das SUPER MARIO RPG 2 voraussichtlich Ende 1997 auch bei uns erscheinen wird – dann natürlich mit deutschen Bildschirmtexten.

Lufia: Die Erfinder der „Space Invaders" gehen völlig neue Wege.

Kirby's Dream Course: Die schwierigsten Spielebenen der verrückten Golfpartie.

Terranigma: Ein weiteres Kapitel in der Schöpfungsgeschichte.

Interview mit Shigeru Miyamoto: Der Stardesigner über den neuen Mario und das Nintendo64.

Nintendo64 – Die erste Welle: Ein Preview auf das, was uns demnächst erwartet.

INHALT 4/96

FIRST LOOK

16 **Donkey Kong Land 2** *(Game Boy)*
20 **Lufia** *(Super Nintendo)*

ZOOM IN

30 **Terranigma** *(Super Nintendo)*
42 **Toy Story** *(Super Nintendo)*
48 **Kirby's Dream Course** *(Super Nintendo)*
52 **Tim In Tibet** *(Game Boy)*
56 **Secret Of Evermore** *(Super Nintendo)*
60 **Kirby's Block Ball** *(Game Boy)*

CLASSIX

66 **Zelda III – A Link To The Past** *(Super Nintendo)*
68 **Donkey Kong** *(Game Boy)*
69 **Tetris & Dr. Mario** *(Super Nintendo)*
70 **Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins** *(Game Boy)*
71 **Wario Land - Super Mario Land 3** *(Game Boy)*

SPECIALS

12 **Interview mit Shigeru Miyamoto**
24 **Comic: Terranigma**
38 **Poster: Toy Story**
62 **Nintendo 64 – Die erste Welle**
72 **Sound & Vision Wettbewerb**

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **Nintendo News**
8 **Mailbox**
36 **Hotline**
40 **Trick Zone**
64 **System Charts**
75 **Rätsel / Impressum**

NEWS NEWS NEWS

CLUB NINTENDO SHOP

Sommerzeit ist T-Shirt-Zeit! Seit über einem Jahr ist das Super Mario Art T-Shirt der Dauerbrenner im Club Nintendo Shop.

Super Mario Art T-Shirt

Schickt uns eine Postkarte mit allen wichtigen Angaben (Lieferanschrift, Mitgliedsnummer, T-Shirt Größe M, L oder XL, Unterschrift der Eltern) an die Adresse

Club Nintendo
„Super Mario Art"
Postfach 1501
63760 Großostheim

MANCHMAL SCHLUMPFEN SIE FRÜHER ALS MAN DENKT!

In der letzten Ausgabe haben wir Euch vom neuesten Abenteuer der Schlümpfe berichtet. Wir kündigten das Spiel (SNES und GB) für Anfang 1997 an. Und nun ist das schier Unglaubliche geschehen! Nach den vielen Erscheinungsverzögerungen der letzten Zeit präsentieren wir das erste Spiel, das früher als erwartet in den Handel kommt. Bereits im Oktober werden Schlumpf und Schlumpfine damit beginnen, um die Gunst der Spieler zu werben. Insider vermuten jetzt schon, das DIE SCHLÜMPFE 2 einer der Top-Titel auf den diesjährigen Weihnachts-Wunschzetteln sein wird. In Ausgabe 5/96 werden wir einen ersten Blick auf das neue Videospiel-Spektakel aus Frankreich werfen. Weil die Screenshots aus der letzten Ausgabe bei Euch so gut angekommen sind, zeigen wir sie Euch nochmal – diesmal jedoch größer!

Mädchen schlumpfen wahrscheinlich mit ihm...

...während Jungs lieber mit ihr schlumpfen.

DIE ENTRÜSTETE CHRISTEL

Manchmal, ja manchmal, da treten sogar wir herzensguten Jungs von der Club Nintendo Redaktion in ein Fettnäpfchen. So geschehen in der letzen Ausgabe, als wir Christel Fischer in der Antwort zu ihrem Leserbrief zu Unrecht als Videospiel-Oma bezeichneten. Christel (siehe Foto) war daraufhin ziemlich entrüstet und hat uns gleich einen zweiten Brief geschrieben, in dem sie uns dazu auffordert, diesen Fauxpas richtigzustellen. Nun gut, Christel, Du bist keine Videospiel-Oma! Du solltest wissen, daß sich die meisten unserer Redakteure altersmäßig um die 30 bewegen – also nicht viel jünger sind als Du. Verglichen mit unserer Hauptleserschaft sind wir schon so etwas wie Videospiel-Opas. Aber Du hast Recht! Videospiele sollte jeder spielen, egal wie alt er ist. Wußtest Du, daß unsere älteste Leserin 78 Jahre alt ist? Wir haben sie vor längerer Zeit einmal vorgestellt. Du siehst also, Christel, das mit der „Oma" war gar nicht so ernst gemeint. Wir freuen uns, Dich als Leserin und Mario-Fan zu haben!

CHALLENGE 3/96

Unglaublich, aber wahr! Die Challenge der vergangenen Ausgabe war eigentlich so schwer, daß wir kaum mit richtigen Antworten gerechnet hätten. Wieder einmal haben wir nicht bedacht, welch kluge Köpfchen sich in unserer Leserschaft befinden. Wir fragten nach der Gemeinsamkeit des Moderpuddings (Secret Of Mana) und Lakosius (Secret Of Evermore). Die Antwort lag eigentlich auf der Hand: Beide Gegner haben 5000 Hitpoints -hehehe! Hier die ersten zehn richtigen Einsendungen:

Sebastian Bekermann, Bersenbrück
Peter Glotz, Gera
Sven Helms, Ochoiterfeld
Michael Helten, Loose
Enrico Lange, Meerane
Karsten Lehmann, Neubrandenburg
Detlev Meier, Lohr am Main
Steven Sood, Hildesheim
Jonas Tegenkamp, Bakum
Silvian, Weidemüller, Christes

IN DIE TASCHE GESTECKT

Das Warten hat sich gelohnt!

Ende Oktober wird er in Deutschland erscheinen, der neueste Game Boy aus der Special Edition, der Game Boy Pocket. Was ist neu? Er ist 30% kleiner als der klassische Game Boy, er hat einen besseren Bildschirm und ein silbernes Gehäuse. Natürlich bietet er auch Eingänge für Kopfhörer und ein wiederaufladbares Batterieset. Durch den neuen Boom, der durch die farbigen Game Boys im letzten Jahr ausgelöst wurde, hat auch der Game Boy Pocket gute Erfolgsaussichten. Er ist so klein und flach, daß er in jede Hemdtasche paßt. Selbstverständlich ist er mit allen erhältlichen Game Boy-Spielen kompatibel. Damit Ihr Euch ein Bild vom neuen, schnuckeligen Game Boy Pocket im Metallic-Look machen könnt, bilden wir ihn in der Originalgröße ab.

Wieder einmal hat die Markteinführung einer Nintendo-Videospielkonsole grenzenlose Begeisterung ausgelöst. Am 23. Juni dieses Jahres, einem Sonntag, öffneten ausgewählte japanische Geschäfte ausschließlich, um das anzubieten, was zur Zeit wohl jeder Videospielfan mehr als alles andere begehrt, das Nintendo64! Der Sonntag wurde auf Empfehlung des japanischen Erziehungsministeriums gewählt, um zu gewährleisten, daß die Kids nicht zu Zehntausenden die Schule schwänzen. Der Rummel dauerte allerdings nur kurze Zeit an, denn binnen 20 Minuten waren alle der ausgelieferten N64-Geräte bereits ausverkauft. Auch die in der Folgewoche nachgelieferten Konsolen verkauften sich in ähnlicher Rekordzeit, so daß es in Japan mittlerweile 500.000 glückliche N64-Besitzer gibt, die sich mit den drei ersten Spielen (SUPER MARIO 64, PILOTWINGS 64 und SHOGI) vergnügen!

CYBERSTORIES WETTBEWERB

Einfach unglaublich, was Ihr uns zum letzten Wettbewerb (3/96 – „Sound&Vision") alles zugeschickt habt. Die besten Einsendungen stellen wir Euch auf Seite 72 vor. Doch nun zu unserem neuen Wettbewerb! Diesmal sind die Schreiber unter Euch gefordert, es geht um Kurzgeschichten oder Gedichte zum Thema Nintendo64. Um es Euch nicht ganz so einfach zu machen, müssen folgende Worte bzw. Begriffe in Eurer Geschichte/ Eurem Gedicht enthalten sein: Super Mario, Polygon, Sarg, Wüstenkeller und Grashüpfer. WICHTIG: Eure Geschichte/Euer Gedicht sollte nicht länger als eine DIN-A4-Seite sein, damit wir sie zusammen mit anderen im Magazin abdrucken können.

Die zehn besten Einsendungen erhalten natürlich wieder tolle Preise:

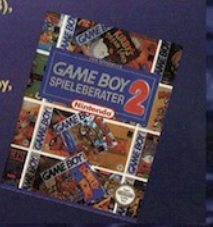
Schickt Eure literarischen Ergüsse bis zum 30. August an den Club Nintendo, „Cyberstories", Postfach 1501 63760 Großostheim.

1. Preis
Blauer Game Boy, DONKEY KONG (GB), KIRBY'S DREAM LAND 2 (GB), Game Boy Spieleberater 2

2. Preis
Blauer Game Boy, DONKEY KONG (GB), Game Boy Spieleberater 2

3. Preis
Blauer Game Boy, Game Boy Spieleberater 2

4.-10. Preis
Game Boy Spieleberater 2



Mailbox

Mehr Bilder!

Hallo Club Nintendo!

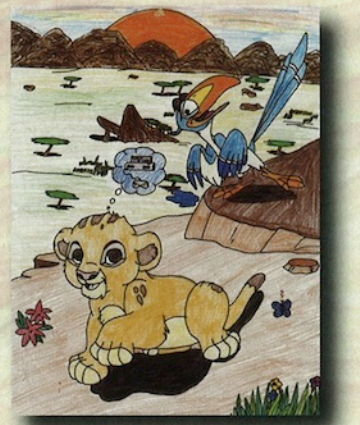
Zum neuen Magazin, 3/96, habe ich ein paar Kritiken, sowohl positive wie auch negative. Zum Beispiel finde ich, daß Ihr Editorial, Inhalt und News auf vier Seiten reduzieren solltet, um dann die freigewordene Seite zu einer großen Gallery umfunktionieren zu können. Das hätte zwei riesige Vorteile. Zum einen gäbe es weniger frustrierte Leser, denn wenn von 15 Lesern statt nur von fünf Kunstwerke abgedruckt werden, hat jeder eine größere Chance, auch seine Zeichnung im Heft zu finden.

Die Entscheidung zum Thema „Foto des Monats" finde ich gut, das bringt's einfach nicht, wenn man einfach nur blöd schauen muß, um ins Heft zu kommen. Den Bilderzeichnern wird das ja auch nicht so leicht gemacht. Denn: dumm schauen kann jeder, zeichnen nicht!

Nun noch ein Lob. Das Adventure Special im letzten Heft fand ich, nun... BOMBASTISCH wäre meilenweit untertrieben.

Krissi Schütz, Alling/Biburg

Hallo Krissi!
Wie Du siehst haben wir, bedingt durch das Forum, die MAILBOX von zwei auf vier Seiten erweitert. Dadurch ergibt sich automatisch mehr Platz für Zeichnungen. Dennoch mangelt es uns meist an wirklich guten Zeichnungen. Viele der Bilder sind abgepaust oder sehen so blaß aus, daß wir sie kaum in guter Qualität abdrucken können. Dennoch, der Platz ist da, her mit den Kunstwerken!



Nadine Platzek, Kreschen-Bokel

FOTO des Monats

Das man selbst in der Dominikanischen Republik nicht vor Nintendo sicher ist, hat uns der kleine Michael Ackermann aus Unterfranken mit seinem Foto bewiesen. Die Frage, ob das Foto den örtlichen Nintendo Club Center oder die Toiletten einer Parkanlage zeigt, bleibt jedoch unbeantwortet.

Affengeiler Soundtrack

Erstmal ein riesiges Lob, Ihr seid spitze! Das Heft 2 (April 96) war das erste Club Nintendo Heft, das ich bekam. Ich bin also noch nicht lange Fan, trotzdem aber total begeistert. Hätte ich vorher gewußt, was da so alles drin ist, hätte ich das Heft schon viel eher abonniert. Die CD „THE ORIGINAL DONKEY KONG COUNTRY SOUNDTRACK" ist affengeil. Vor allem „Theme", „Aquatic Ambiance", „Gang-Plank Galleon" und „Bonus Room Blitz" sind klasse. Könntet Ihr nicht mal eine Umfrage starten, welche Songs am beliebtesten sind und sie dann chartsmäßig aufreihen? Das wäre super!

Simone Kaffarnik, Wunsiedel

Hallo Simone!
Das freut uns natürlich, daß Dir das Heft und auch das Abo-Geschenk so gut gefallen. Wir hoffen natürlich, daß dies auch in Zukunft so bleiben wird. Vielleicht gefällt Dir ja auch unser neues Abogeschenk, der legendäre TOP SECRET SPIELEBERATER!

Koch Corner

Hi Club Nintendo!
In der letzten Ausgabe hieß es, wir sollten uns neue Ideen ausdenken, wie man das Heft noch verbessern kann. Nun, das habe ich getan und bin auf folgende Idee gekommen. Ihr könntet doch so etwas wie ein Kochbuch machen. Genauso wie Ihr Millionen Fanbriefe bekommt, könnten Euch doch die Nintendo-Fans Kochrezepte schicken, die Ihr dann im Heft veröffentlicht. Wenn Euch meine Idee gefällt, könnt Ihr gleich mein Rezept als erstes veröffentlichen.

André Payer, Waldkraiburg

Vielen Dank, André!
Wie Du siehst, hat uns Deine Idee sehr gut gefallen. Bevor wir aber Dein Rezept verraten, möchten wir auch andere Hobbyköche unter Euch dazu auffordern, uns Eure Rezepte zu schicken. Ob Mixgetränk, Hauptspeise oder Dessert, bringt Eure Kochvorschläge zu Papier, laßt Euch einen schönen Nintendonamen dafür einfallen (Bowsers Bulettensandwich, Luigis Lasagne o.ä.) und schickt sie uns zu! So, nun aber zum Rezept von André aus Waldkraiburg:

KIRBYS ERDBEERMILCH

Erdbeeren kleinschneiden, in eine Schüssel geben (waschen nicht vergessen) und so viel Zucker darüber streuen, wie man will. Danach gibt man (bei großer Schüssel 2 Becher Sahne, bei kleiner einen Becher) 1-2 Becher Sahne dazu und einen kleinen Schuß Milch. Fertig!

Leidenschaftlicher Zeichner

Mein Name ist Wjatscheslaw Sewergin und ich schreibe aus Steinfurt. Seit einem Jahr bin ich in Eurem Club Mitglied und ein großer Fan von Euch. Alle zwei Monate hole ich mir das Heft und lese es von vorne bis hinten durch. Nichts ist schlecht in Eurem Heft, abgesehen von einigen Grimassen des Monats. (Das letzte Foto war allerdings klasse!) Am meisten mag ich selbstgezeichnete Bilder von Mitgliedern, denn auch ich bin begeisterter Zeichner. An den Wänden meines Zimmers ist kaum noch Platz. Aber wie ich sehe, sind die Bilder von anderen Mitgliedern viel besser als meine. Manche zeichnen sogar ganz fantastisch. Ich hoffe, irgendwann auch so gut zu sein.

Zur Zeit habe ich ein Super Nintendo, ein NES und einen Game Boy. Gespannt bin ich auf das Nintendo64. Ich bin mir ganz sicher, daß es schon bald die Nummer Eins unter den Konsolen sein wird. Spielen tue ich am liebsten Rollenspiele und Jump 'n Runs, wobei es mir am meisten auf die Story ankommt. Die Geschichte von SECRET OF EVERMORE ist zum Beispiel einfach nur cool. Deshalb ist es auch mein Lieblingsspiel. Außerdem bin ich Metroid-Fan. Es scheint das einzige Spiel zu sein, in dem eine Frau die Hauptrolle spielt und so etwas mag ich.

Wenn ich nicht gerade in Evermore oder auf dem Planeten Zebes bin, dann male ich (meistens nur Nintendo-Charaktere), fahre mit dem Fahrrad, spiele Basketball oder lerne Englisch und Deutsch. OK! See you next time!

Wjatscheslaw Sewergin

Jan Hendrik Bremerhaven

QUESTION MARK ?

Wie kann ich mein Super Nintendo an einen Videorekorder anschließen, damit ich Spiele auf Video aufnehmen kann?

Thomas Ross, Worms

Am einfachsten ist dies zu bewältigen, wenn Du Dein Super Nintendo mittels eines Scart- oder RGB-Kabels am Videorekorder anschließt. Falls sich an Deinem Rekorder nur ein Scarteingang befindet, kannst Du im Fachhandel einen Multiscartstecker erwerben. Auf diese Weise wird das Spiel automatisch auf einen Videokanal des Fernsehers gelegt und Du kannst das Spielgeschehen problemlos aufzeichnen.

Mit Antennenkabel funktioniert es ähnlich. Steck einfach das Antennenkabel, das vom Super Nintendo ausgeht, in den Antenneneingang des Videorekorders. Nun mußt Du nur noch über die Suchfunktion Deines Rekorders das Spielbild finden. Nun kann die Aufnahme beginnen.

Mich würde interessieren, wie groß ist jeder von Euch?

Sebastian Holthus, Eppingen

Der neue Markus ist der Größte. Mit 1,93 m hält er in der Redaktion den Highscore. Ihm folgen der alte Marcus und Thomas (jeweils 1,90 m), John mit 1,83 m, Claude mit 1,68 m und Netty mit 1,59 m.

Krissi Schütz, Alling/Diburg

JOKE BOX

Link und Kirby begegnen sich. Sagt Kirby: „Wenn man Dich sieht, könnte man denken, eine Hungersnot sei ausgebrochen!" Darauf antwortet Link: „Und wenn man Dich sieht, könnte man meinen, daß Du dafür verantwortlich bist!"

Martin Reichart, Marktoberdorf

Die Mutter kommt vom Einkaufen zurück und sagt zu ihrem Sohn: „Du solltest doch aufpassen, wenn die Milch überkocht!" „Habe ich ja", antwortet Kalle. „Es war genau 10 Uhr und 26 Sekunden!"

Benjamin Heimerl, Falkenbach

Kommt ein Mann von einer Safari in ein Lokal, setzt sich an seinen Stammtisch und erzählt seinen Freunden, was er erlebt hat. „Also, ich saß am Lagerfeuer und rauchte eine Pfeife, als plötzlich ein riesiger Löwe aus dem Gebüsch kam und auf mich zustürzte. Ich rannte so schnell ich kann, doch der Löwe kam immer näher und ich sah mich schon verloren. Plötzlich jedoch rutschte der Löwe aus und brach sich das Genick." Darauf einer seiner Freunde: „Mann, bist Du mutig! Ich hätte mir vor Angst in die Hosen gemacht!" Der Abenteurer antwortet: „Na, was glaubst Du denn, worauf der Löwe ausgerutscht ist!"

Arnold Arz

FORUM

Bombastisch waren die Reaktionen auf unseren Aufruf zum Thema Rollenspiele und Action Adventures. Ein weiterer Beweis dafür, wie beliebt die genannten Genres bei Euch sind. Leider konnten wir Euch aus Platzgründen nur eine begrenzte Auswahl der Unmengen an Einsendungen präsentieren. Dennoch vielen Dank an alle, die sich an diesem ersten CN Forum beteiligt haben. Nachfolgend also einige Eurer Statements, die wir unkommentiert für sich sprechen lassen wollen.

ENGLISCH ODER DEUTSCH?

Sehr geehrte Club Nintendo Redaktion,

als ich in der letzten Ausgabe des Club Magazins Euren Artikel über ein Forum zum Thema Rollenspiel sah, dachte ich, ich könnte Euch ja mal von meinen Erfahrungen mit Rollenspielen berichten.

Zu meiner Person, ich bin 17 Jahre alt, besitze einen PC, ein Super NES und außerdem noch einige andere Konsolen. Auf die ersten Rollenspiele bin ich durch meinen PC aufmerksam geworden. Ich hatte mir damals einige Rollenspiele zugelegt, die die erste Zeit zwar ganz toll waren, doch nach einiger Zeit waren es entweder die Rätsel, die mich zum Aufgeben zwangen oder die doch sehr schwierigen Gegner, die bei PC Rollenspielen Standard sind.

Vor ungefähr vier Jahren las ich dann in einer Fachzeitschrift über THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST und daß es in Deutschland mit deutschen Bildschirmtexten erscheinen soll. Da ich mir damals sowieso ein Super NES zulegen wollte, war Zelda auch eines meiner ersten Spiele. Ich war sofort begeistert von dem Spiel. Nie hätte ich gedacht, daß ein Action-Adventure so viel Spaß machen kann.

Von diesem Zeitpunkt an habe ich mich immer mehr für das Rollenspielgenre interessiert und mich auch dementsprechend mit Software versorgt. Eines Tages fiel mir die deutsche Version von SECRET OF MANA in den Modulschacht. Bitte seid mir nicht böse, wenn ich das sage, aber die Übersetzung ist wirklich miserabel. (Laßt uns reingehen und Lindenstraße gucken.) Ein weiterer Kritikpunkt ist, daß man meiner Meinung nach die besten Spiele gar nicht in Europa veröffentlicht hat. Die Rede ist von FINAL FANTASY 6 (in den USA FINAL FANTASY 3), CHRONO TRIGGER und auch SUPER MARIO RPG. Warum enthält man den Europäern solche Wahnsinnsspiele vor? Manchmal wünscht man sich da die guten alten Zeiten zurück, in denen Rollenspiele stets in Englisch gehalten waren und die Atmosphäre nicht durch vermurkste Übersetzungen kaputtgemacht wurde. Inzwischen gebe ich auch meinem PC den Vortritt, da es mir lieber ist, ein *ernstes* Rollenspiel mit mystischer Fantasyatmosphäre zu spielen, als Heino die Lindenstraße gucken zu lassen.

Christian Maders

WENIGER SPIELSPASS?

Hallo Club Nintendo!

Ich bin nicht gerade der größte Fan von Rollenspielen, habe mir aber trotzdem einige geholt, z.B. FLASHBACK, THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST und ILLUSION OF TIME. Bei Rollenspielen finde ich nicht so gut, daß der Spielspaß sehr stark sinkt, wenn man das Spiel durchgespielt und alle Rätsel geknackt hat. Bei anderen Spielen wie NBA JAM oder auch FIFA SOCCER '96 bleibt der Spielspaß erhalten, da man immer wieder andere Spiele und Gegner bekommt.

Dennoch würde der Videospielmarkt sicherlich an Wert verlieren, wenn es keine Rollenspiele gäbe.

Marco Klappholz, Lauenburg

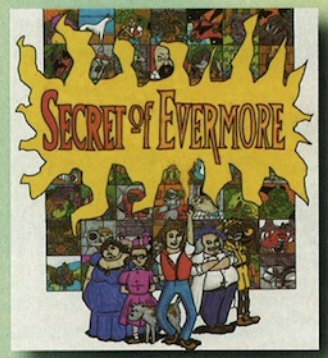
RPG ODER AA?

Hallo Club Nintendo!

Was ich schlecht an den meisten Rollenspielen finde, ist, daß man in einen Kampfbildschirm gesaugt wird. Dadurch verliert man in Höhlen manchmal die Übersicht.

An Action Adventures finde ich gut, daß man Kämpfen leichter ausweichen kann. Besonders gefallen mir Action Adventures, bei denen es Levelerhöhungen und jede Menge unterschiedliche Waffen und Zaubersprüche gibt. Das ist übrigens etwas, was mir an RPGs gut gefällt.

Peter Brühl, Adorf



Michael Roos, Niederkirchen

RÄTSEL STATT KÄMPFE

Hi Club Nintendo Redaktion!

Meine absoluten Spielefavoriten sind Action Adventures. THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST ist in meinen Augen das beste Spiel in dieser Richtung. Es hat genau das, was ich an Action Adventures so mag, nämlich schwierige Rätsel, spannende Kämpfe und eine glaubhafte Story. Von Rollenspielen wie MYSTIC QUEST LEGEND halte ich weniger, da mir die Kampfelemente zu wenig abwechslungsreich und langatmig sind. Auch das eintönige Herumlaufen auf der Landkarte spricht mich nicht an.

Florian Opitz, Grünwald

Jürgen Bach, Vettweiß

FASZINATION

Liebes Nintendo Team!

Ich bin eine wahre Fanatikerin, wenn es ums Thema Rollenspiele und Action Adventures geht. Die Faszination bei diesen Spielen besteht aus vielen Komponenten. Da wäre zum einen eine komplexe Handlung, die alles in sich zu vereinen scheint (Dramaturgie, Action, Humor, Liebe) und die man, sobald man in die Rolle des Helden schlüpft, hautnah mitzuerleben scheint und zum anderen, die vielen anspruchsvollen Rätsel, die es im Laufe des Spiels zu knacken gilt. Mein absoluter Liebling ist immer noch SECRET OF MANA, da ich dieses Spiel mit meiner Freundin spielen kann, und zu zweit bringt sowas halt doppelten Spaß.

Zur Zeit versuche ich mich an BREATH OF FIRE 2, das mir auf den ersten Blick, was Grafik und Story angeht, sehr gut gefällt. Auch der englische Bildschirmtext macht mir nicht weiter zu schaffen (wozu hat man schließlich Abitur gemacht?). Trotzdem meine Frage an Euch, warum wird so ein komplexes Spiel wie BREATH OF FIRE 2 eigentlich nicht mit deutschem Bildschirmtext versehen? Nach welchen Kriterien richtet man sich, um die Entscheidung „deutscher Text" ja oder nein zu fällen?

Birte Schröder, Hamburg

MEHR SPIELE

Hallo Club Nintendo!

Ich liebe Rollenspiele. Durch sie wurde ich auch auf japanische Zeichentrickfilme aufmerksam, die nun zu meinen größten Hobbys gehören. Durch einen Freund habe ich das Genre kennen- und liebengelernt. Ich finde es schade, daß so schöne Spiele wie mein Favorit CHRONO TRIGGER, bei dem ich bisher sechs verschiedene Schlußsequenzen gesehen habe, in Deutschland nicht erscheinen. Außerdem finde ich es dumm, daß es so lange dauert, bis ein Spiel übersetzt ist. Ich verstehe ja, daß man die Sprachbarriere nicht übergehen kann, aber das ist trotzdem kein Grund, auf so hervorragende Spiele wie CHRONO TRIGGER zu verzichten.

Stephanie Siegel, Baar

TEXTADVENTURES

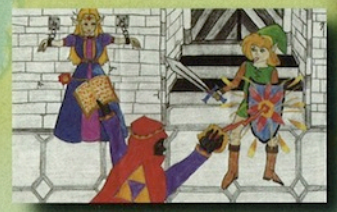
Hallo Nintendo!

Ich bin ein absoluter Fan von Rollenspielen und Action Adventures, weil man, was ich gerne mache, für diese Games seine grauen Zellen anstrengen muß. Im Gegensatz zu Jump'n Run Spielen, bei denen meist nur Geschicklichkeit gefragt ist, wird hier auch logisches Denken gefördert.

Da aber, was ich sehr gut finde, die Programmierer meist noch originelle Nebensachen eingebaut haben, die man auf den ersten Blick nicht gleich findet, werden die Spiele nicht vorschnell langweilig. Um alle Geheimnisse dieser Spiele zu lüften, sind Spieleberater und der Club unverzichtbar.

Zum Einschlafen finde ich jedoch Textadventures wie zum Beispiel SWORD OF HOPE für den Game Boy (den Kauf bereue ich bis heute) oder Spiele mit englischen Texten wie beispielsweise GARGOYLES QUEST für den Game Boy.

Daniel Wißmann, Wolfsburg



Krissi Schütz, Alling/Diburg

THANX!

Nochmals vielen Dank für die rege Beteiligung am ersten Nintendo Forum. Euren Briefen haben wir entnommen, daß es doch viele Fragen zum Thema gibt. Besonders scheint Euch zu interessieren, warum nicht mehr oder sogar alle Action Adventures und Rollenspiele mit einem deutschen Text ausgestattet werden. Nun, das hat mehrere Gründe. Zunächst einmal muß festgestellt werden, daß der deutsche Markt relativ klein, aber sehr anspruchsvoll ist. Aus diesem Grund entscheidet Nintendo erst nach reichlicher Überlegung, ob ein Spiel für diesen Markt geeignet ist oder nicht. Dies hängt von den Reaktionen der Spieler, von den Kritiken der Fachpresse und am meisten von den Verkaufszahlen in den genannten Ländern ab. Kommt ein Spiel z.B. in den USA schlecht an, kann man davon ausgehen, daß es in Deutschland gar nicht erst erscheinen wird.

Bei Klassikern wie FINAL FANTASY III oder CHRONO TRIGGER verhält es sich etwas anders. Diese Spiele sind so aufwendig gestaltet, daß man ein gesamtes Programmiererteam daransetzen müßte, um das Spiel mit deutschem Text zu versehen. Diese Zeit und Manpower haben die meisten Lizenzfirmen leider nicht, da – sobald ein Projekt abgeschlossen ist – bereits das nächste Projekt ansteht.

IN DER NÄCHSTEN AUSGABE:

NINTENDO 64 FORUM

Schreibt uns alles, was Euch zum Thema N64 einfällt. Was erwartet Ihr, welche Spiele wünscht Ihr Euch, wie beurteilt Ihr 3D Games, wie stellt Ihr Euch die nächste Spielegeneration vor, was sagt Ihr zum Design usw. Natürlich erwarten wir auch Bilder zum Thema. Leute die zu schreibfaul sind, können uns natürlich auch mit Audio- und Videokassetten bombardieren.

Der Basketballzwerg aus Datteln

Aus dem schönen Datteln schreibt uns der 13jährige Engin Elfe, dessen größter Wunsch es war, einmal im Clubmagazin abgebildet zu werden. Engin ist ein begeisterter Game Boy Spieler und hat schon solche Kracher wie DONKEY KONG, SML 3 und MICKEY MOUSE geknackt. Wenn er nicht gerade mit seinem Handheld spielt, hört er Musik, spielt Basketball oder geht mit Freunden dinieren. Bei Pommes, Pizza, Hamburgern, MacChicken und Nudeln diskutiert der 1,65 große Dattelner dann die aktuellen NBA-Ergebnisse. Begeistert war Engin auch von der Autogrammkarte der Redaktion, die – inzwischen mit edlem Rahmen versehen – die Wand seines Zimmers ziert. Zur Zeit ist der 13jährige damit beschäftigt, seinem Wellensittich das Sprechen beizubringen. Bisher kann das Flattervieh „Hallo", „Wie geht's" und „Dummkopf" sagen. Glückwunsch!

Engin Elfe

In Bretten wird gerollerbladet

Der 13jährige Georg Krell aus Bretten ist nicht nur ein Game Boy und Super Nintendo Fan, er hat sogar einen Computer zu Hause, mit dem er bereits bestens vertraut ist. Vielleicht wird später mal ein begnadeter Programmierer aus ihm, der uns viele schöne Spiele beschert. Noch lieber als mit dem Computer spielt Georg jedoch mit seinen Nintendo Konsolen. Zu seinen absoluten Favoriten gehören Kampfsport-Abenteuer für den Game Boy und FIFA SOCCER 96 für das Super Nintendo. In der Freizeit geht es bei Georg sportlich zu. Er spielt Basketball und fährt gerne mit seinen Rollerblades durch die Gegend. Außerdem ist der Gymnasiast ein großer Star Wars Fan. Die Macht sei mit ihm!

Georg Krell

VON KLEMPNERN, BYTES UND HÖLLENMASCHINEN

Die New York Times bezeichnete ihn vor kurzem als „Steven Spielberg des Videospiels" – und das zu Recht: Shigeru Miyamoto versteht es wie kein anderer, Videospiele dramaturgisch so zu gestalten, daß sie einem Hollywoodfilm in nichts nachstehen. Sein neuestes Werk SUPER MARIO 64 für das Nintendo64 ist ein Meilenstein in der Geschichte des Videospiels.

Mit Shigeru Miyamoto sprach Claude Moyse von der Club Nintendo-Redaktion.

CN: *Wann haben Sie bei Nintendo angefangen?*

SM: Das ist jetzt schon eine Weile her... 1977 habe ich bei Nintendo als Designer begonnen – zunächst war ich für die äußere Gestaltung der Spielhallenautomaten zuständig. Anfang der achtziger Jahre wurde ich von Nintendo zum ersten Mal damit beauftragt, einen Spielhallenautomat komplett zu entwickeln – vom Spiel bis zum Gehäuse.

CN: *War das der DONKEY KONG-Automat?*

SM: Ja genau! Der Automat existierte bereits in einer ähnlichen Form, war aber sehr erfolglos in den USA. Ich hauchte dem guten, aber unattraktiven Spiel lediglich etwas Leben ein. In der Urversion gab es weder eine Rahmenhandlung, noch interessante Hauptakteure.

CN: *Und das war das Erfolgsrezept?*

SM: Es gibt kein Erfolgsrezept! Tatsache ist jedoch, daß DONKEY KONG ein großer Erfolg wurde und bis heute ein tolles Spiel ist.

CN: *Was fällt Ihnen noch zur Geburtsstunde von Super Mario ein?*

SM: Super Mario gab es damals noch nicht in seiner heutigen Form – zumindest war er noch nicht „super". Marios Aussehen war weniger Kreation, als technische Notwendigkeit. Und auch den Namen hat Mario erst später erhalten. Trotzdem hat mir der Charakter so gut gefallen, daß er im nächsten Spiel noch einmal verwendet wurde. MARIO BROS. war der erste Spielhallenautomat, in dem Mario eine bedeutende Hauptrolle spielen durfte.

CN: *Wann wurde aus Mario „Super Mario"?*

SM: Für das NES entwickelten wir 1985 das Spiel SUPER MARIO BROS. Als besonderes Feature dachten wir uns ein Power-Up aus, mit dem Mario über sich hinauswachsen konnte. Das war Super Marios eigentliche Geburt.

CN: *Was können Sie uns zu Marios Charakter sagen?*

SM: Oh ja, er hat einen ausgeprägten Charakter... Mario war als Spiegelbild des kleinen Mannes gedacht. Ein ganz gewöhnlicher Mensch, der gegen doppelt so große Widersacher antreten muß, aber trotzdem nicht den Mut verliert. Wenn Mario nicht gerade im Besitz eines Superpilzes ist, bezwingt er seine Gegner durch List und raffinierte Techniken. Mario ist ein Typ, der sich niemals unterkriegen läßt.

Mario war als Spiegelbild des kleinen Mannes gedacht.

CN: *Und nach und nach haben sich Mario unzählige andere Figuren angeschlossen...*

SM: Nicht nur andere Figuren! Auch die Welt, in der sich Mario bewegt, hat sich im Laufe der Zeit weiterentwickelt.

CN: *Wie weit kann diese Entwicklung gehen? Ist „Virtual Reality" ein Thema für Sie?*

SM: Da gibt es im Grunde nur technische Begrenzungen! Aber ich glaube nicht, daß die Technik eine entscheidende Rolle spielt, wenn auf der anderen Seite der Spaß vernachlässigt wird. Das beobachte ich sehr oft, wenn ich mir die Spiele der Konkurrenz anschaue. SUPER MARIO 64 dagegen zeigt eindrucksvoll, was mit einer hervorragenden Hardware möglich ist, wenn man mit Liebe zum Detail an die Software rangeht. Von „Virtual Reality" halte ich nicht viel – zumindest nicht zum gegenwärtigen Zeitpunkt.

CN: *Sind Sie mit SUPER MARIO 64 zufrieden?*

SM: (lacht) Ja, auch wenn es alle Beteiligten viel Nerven gekostet hat. Aber ganz im Ernst, SUPER MARIO 64 ist das beste Spiel, an dem ich je gearbeitet habe. Wir haben etwas Zeit gebraucht, um die Hardware kennenzulernen – SUPER MARIO 64 nutzt auch erst 60% der Möglichkeiten aus – aber trotzdem ist es ein Meilenstein...

CN: *Hat man Sie bei Nintendo stark unter Termindruck gesetzt? Schließlich Sind Sie an der Verzögerung des Nintendo64 nicht ganz unschuldig...*

SM: Nein! Ich konnte jedem klar machen, daß zusätzliche Entwicklungszeit nötig ist. Und ich bin mir ganz sicher, daß auch die Spieler dieser Meinung sind, wenn sie SUPER MARIO 64 zum ersten Mal spielen können.

CN: *Super Mario bewegt sich in seinem neuen Abenteuer für das Nintendo64 erstmals in einer „richtigen" Welt ohne die Jump'n Run-typischen Begrenzungen. Wann hatten Sie zum ersten Mal die Vision eines solchen Spieles?*

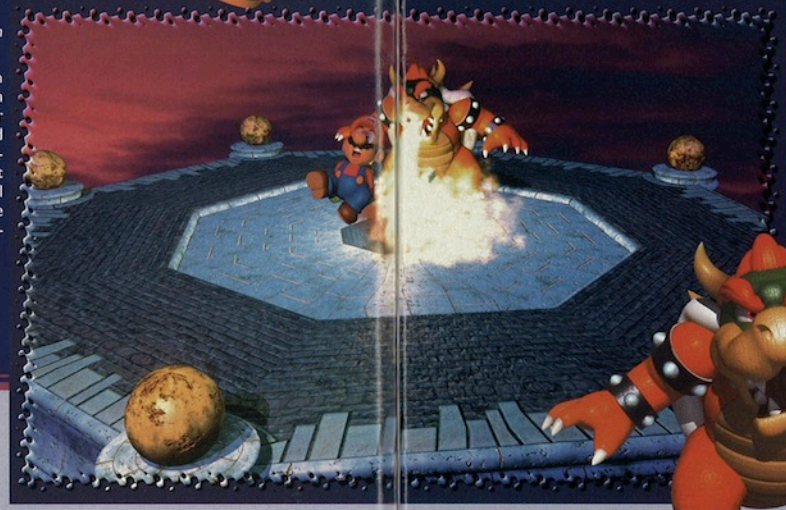
SM: Ich habe schon immer versucht, den Spieler in eine künstliche Welt zu entführen – dabei spielt es eher eine untergeordnete Rolle, ob dies eine 2D- oder eine 3D-Welt ist. Außerdem würde ich SUPER MARIO 64 nicht als klassisches Jump'n Run bezeichnen, sondern eher als Action-Adventure im Zelda-Stil.

CN: *Welche Möglichkeiten bietet eine 3D-Welt?*

SM: Die dreidimensionale Darstellung hat Vor- und Nachteile. Natürlich wird das Spiel dadurch wesentlich realistischer und kann somit den Spieler noch mehr in seinen Bann ziehen. Aber gerade die verschiedenen Perspektiven in SUPER MARIO 64 haben uns einiges Kopfzerbrechen bereitet. Die Kamera, die während des ganzen Spiels auf Mario gerichtet ist, wird von einem fliegenden Lakitu geführt. Wir haben viel Wert darauf gelegt, daß sich Lakitu realistisch bewegt bzw. der Architektur der Landschaft anpaßt. Natürliche Begrenzungen, zum Beispiel eine Mauer, machen bestimmte Kameraperspektiven unmöglich. Jede dieser Eventualitäten mußte bei der Programmierung berücksichtigt werden. Auf der anderen Seite war die grafische Darstellung der 3D-Welt wesentlich einfacher als die aufwendigen Zeichnungen der 2D-Welten in SUPER MARIO WORLD 2 –YOSHI'S ISLAND. Hier mußte jedes einzelne Bild extra gezeichnet werden, bei SUPER MARIO 64 hingegen werden die meisten Hintergründe automatisch berechnet.

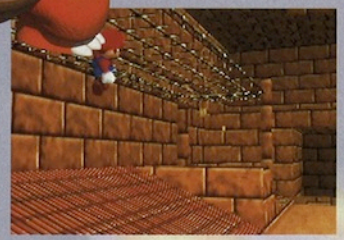
CN: *Was noch macht SUPER MARIO 64 so einzigartig?*

SM: Ich habe festgestellt, daß es gar nicht so einfach ist, das Spielgefühl von SUPER MARIO 64 in Worte zu fassen. Schon beim Zuschauen kommt man aus dem Staunen nicht mehr raus!



SUPER MARIO 64™

Miyamotos neuestes Meisterwerk hat es wirklich in sich! Mario geht, läuft, rennt, hüpft, springt, fliegt, reitet, surft und schwimmt durch kunterbunte 3D-Welten, wie sie die (Videospiel)Welt noch nicht gesehen hat. Er vollführt waghalsige Stunts, beherrscht einen mehrfachen Salto vorwärts und rückwärts aus dem Stand heraus und... Mario kann zum ersten mal in seinem Leben sprechen! So zum Beispiel stellt er sich zu Beginn des Spiels mit den bedeutungsvollen Worten „It's me, Mario!" vor. Wie es sich gehört, hat Mario bei allem was er sagt, einen starken italienischen Akzent. Auch Sprünge, Wasserlandungen oder Gegnerattacken werden vom molligen Klempner kommentiert. Das Ziel des neuesten Mario-Abenteuers ist, wie so oft, die Rettung seiner geliebten Prinzessin Toadstool. Sie wird von Bowser in der obersten Etage einer geheimnisvollen Burg gefangen gehalten. Auf dem Weg zur Turmspitze liegen zahlreiche Türen, die die einzelnen Levels repräsentieren. Miyamotos Grafiker haben aus dem vollen geschöpft und nicht nur mario-typische Wald- und Wiesenlandschaften kreiert, sondern auch fantastische Wüsten-, Wasser- oder Eiswelten. Laßt Euch überraschen, denn jede Welt birgt andere Geheimnisse! Um einen Level bzw. eine Welt betreten zu können, bedarf es einer bestimmten Anzahl an Sternen, die Mario im Spielverlauf sammeln muß. In jedem Level sind sechs Sterne versteckt, insgesamt soll es 120 davon geben. SUPER MARIO 64 ist zweifellos das größte und beste Mario-Spiel aller Zeiten. Bereits in der nächsten Ausgabe werden wir Euch mehr verraten.



Super Mario 64 ist das beste Spiel, an dem ich je gearbeitet habe.

Wenn man jedoch das erste Mal den Controller selbst in die Hand nimmt, wird man unmittelbar in das Spielgeschehen gesogen. Viele der Designer und Programmierer, die schon seit Monaten an dem Spiel gearbeitet haben, können auch heute noch nicht die Finger davon lassen.

CN: *Wie lange haben die Arbeiten zu Super Mario 64 gedauert?*

SM: Bereits vor fünf Jahren entstand die Idee zu diesem Spiel. Mein Ziel war es, Mario in eine realistische 3D-Welt zu versetzen und den Spieler so das Abenteuer unmittelbarer erleben zu lassen. Leider konnten wir dieses Spielprinzip nicht auf dem Super Nintendo verwirklichen. Also verschoben wir das Projekt auf den Tag, an dem wir eine neue Hardware-Plattform hätten. Vor zwei Jahren dann begannen wir die eigentliche Arbeit an diesem Projekt.

CN: *Bedeutet Super Mario 64 das Ende der klassischen 2D-Abenteuer?*

SM: Nein, ganz sicher nicht! Eines meiner zukünftigen Projekte wird ein Nachfolger zu Super Mario World 2 – Yoshi's Island sein.

CN: *Für welches System?*

SM: Das steht noch nicht fest!

CN: *Dann wird es wohl auch einen Nachfolger zu Super Mario 64 geben, oder?*

SM: Ja! Durch den enormen Zeitdruck in der Endphase der Programmierung konnte ich nur einen Bruchteil meiner Ideen verwirklichen. Das Thema Mario birgt noch eine Menge Potential für zukünftige Spiele.

CN: *Wieviele Designer haben an Super Mario 64 mitgewirkt?*

SM: Ca. 15 bis 20 Personen waren in den vergangenen zwei Jahren ausschließlich mit diesem Projekt beschäftigt. Von Zeit zu Zeit gesellten sich dem Team externe Komponisten oder Grafiker hinzu. Natürlich darf man auch die Spezialisten von Silicon Graphics Inc. nicht vergessen, die uns anfangs eine Menge über die neue Hardware beibringen konnten.

CN: *Sie selbst haben in dieser Zeit auch andere Nintendo64-Spiele betreut?*

SM: Ja! Leider konnte ich mich zeitweise nicht so um Super Mario 64 kümmern, wie ich es gerne getan hätte. Ich bin momentan als Produzent für sieben verschiedene Nintendo64-Spiele zuständig.

CN: *Welches andere Nintendo64-Spiel liegt Ihnen besonders am Herzen?*

SM: Pilotwings 64 ist ein fantastisches Action-Spiel, das wir zusammen mit den Profis der Firma Paradigm Simulations Inc. entwickelt haben. Es zeigt besonders eindrucksvoll, was im Nintendo64 an Rechenleistung steckt. Im Gegensatz zu Super Mario 64 wurde hier keine Comic-Grafik verwendet, sondern eine fotorealistische Darstellungsweise. Auch Wave Race 64 ist ein besonders schönes Rennspiel geworden. In der Urversion hatten wir noch Motorboote als Fortbewegungsmittel verwandt, während wir uns später für Jetskis entschieden. Besonderes Augenmerk sollten die Spieler auf die realistischen Wasserflächen mit den schäumenden Wellen legen. Übrigens, auch wenn Wave Race 64 schon als neues F-Zero bezeichnet wurde, so hat es nichts mit dem Super Nintendo-Titel zu tun. In der nahen Zukunft werden wir uns mit einer 64-Bit-Umsetzung von F-Zero beschäftigen.

CN: *Zum Schluß noch eine Frage zum neuen Zelda-Abenteuer und dem geheimnisvollen 64DD...*

SM: Wir werden das 64DD voraussichtlich auf der Shoshinkai-Messe im November vorstellen. Der Vorteil vom 64DD gegenüber einem CD-Rom Laufwerk liegt darin, daß wir zum einen enorm niedrige Zugriffszeiten haben und lange Ladezeiten somit entfallen. Zum anderen können wir damit ein beschreibbares Speichermedium anbieten, das wiederum ungeahnte Möglichkeiten bietet. Zur Zeit denke ich darüber nach, ob man ein zukünftiges Action-Adventure wie The Legend Of Zelda V oder ein Rollenspiel wie Dragon Quest VII mit einem „Construction-Kit" versehen sollte. Dann könnten die Spieler ihre eigenen Städte oder Welten kreieren. Sobald wir Super Mario Kart R beendet haben, werde ich mit den Arbeiten zu The Legend Of Zelda V beginnen. Darauf freue ich mich ganz besonders. Ich bin der Meinung, daß die Spiele aus der Zelda-Serie schon immer hätten dreidimensional sein sollen.

CN: *Vielen Dank für das Interview!*

(Das Gespräch mit Herrn Miyamoto dauerte insgesamt zwei Stunden, aus Platzgründen mußten wir es etwas kürzen.)

Wenn man das erste Mal den Controller selbst in die Hand nimmt, wird man unmittelbar in das Spielgeschehen gesogen.

Ein Autogramm des Meisters

Natürlich durfte Herr Miyamoto auch einen Blick in das Club Nintendo Magazin werfen. Da es ihm sehr gut gefallen hat, ließ er sich sofort dazu überreden, zehn Super Mario World 2 – Yoshi's Island-Module zu signieren. Fünf davon verlosen wir jetzt, die restlichen fünf gibt es dann in unserer Weihnachtsausgabe zu gewinnen. Schreibt uns einfach eine Postkarte an die bekannte Redaktionsadresse (Stichwort: Miyamoto), falls Ihr an dem begehrten Sammlerobjekt interessiert seid! Natürlich entscheidet das Los! Viel Glück!

Pilotwings 64™

Paradigm Simulations Inc. haben sich bereits in der Vergangenheit einen Namen mit aufwendigen Flugsimulationen für PC's und andere Plattformen gemacht. Für die fast schon professionellen Programme sind sehr leistungsstarke Rechenmaschinen nötig, wie zum Beispiel PC's mit Pentium-Prozessoren oder eben das Nintendo64. Pilotwings 64 ist Paradigms erstes Spiel für das Nintendo64. Um auf Nummer Sicher zu gehen, gewann man Shigeru Miyamoto, um dem Spiel den letzten Schliff zu verleihen. Schließlich kann eine reine Flugsimulation auch verdammt langweilig sein, wenn nicht genügend Action geboten wird. Miyamoto und sein Team haben gute Arbeit geleistet! Pilotwings 64 ist eine erstklassige Action-Simulation mit lustigen Charakteren und toller Grafik.

Wave Race 64

Shigeru Miyamoto hat ja bereits im Interview darauf hingewiesen, daß Wave Race 64 nichts mit dem legendären F-Zero zu tun hat! Beides sind zwar Rennspiele, aber sie könnten kaum unterschiedlicher sein. Das besondere an Wave Race 64 ist das einzigartige Fahr- bzw. Gleitgefühl. Mit einem flotten Jetski rast Ihr Euren Kontrahenten hinterher. Die Markierungsbojen weisen Euch den Weg durch die wildschäumenden Wasserwogen. Jede noch so kleine Welle kann Euch in die Lüfte katapultieren oder vom Kurs abbringen. Auch hier zeigen sich die Vorteile des Nintendo64-Analog Sticks, der eine präzise Steuerung Eures Jetskis ermöglicht. Wave Race 64 wird allen gefallen, die auf rasante Action und Wassersport stehen.

DONKEY KONG LAND 2

Nachdem DONKEY KONG COUNTRY 2 – DIDDY'S KONG QUEST für das Super Nintendo Entertainment System sich zum absoluten Jump'n Run-Knüller des letzten Jahres entwickelte, können sich die (Super) Game Boy Besitzer nun auf die detailgetreue Umsetzung des Spiels für Nintendos tragbare 8-Bit-Konsole freuen. DONKEY KONG LAND 2 steht seinem großen Super Nintendo Bruder in nichts nach und begeistert zudem durch erstklassigen ACM-Grafiken. (jk)

Tierische Helfer

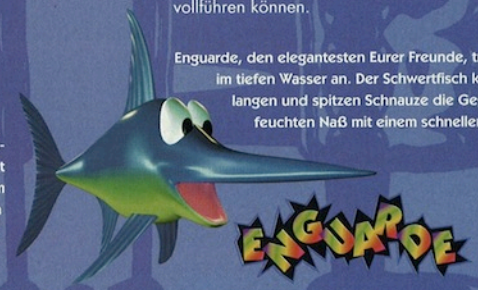
Diddy und Dixie übernehmen in diesem Spiel die Hauptrolle. Die beiden verfügen jeweils über besondere Fähigkeiten. Dixie kann mit ihrer tollen Haarpracht durch die Lüfte schweben und die Gegner aus dem Weg räumen. Diddy kann natürlich wieder seinen bekannten Radschlag ausführen und besonders weit springen. Doch nur auf ihre Fähigkeiten können sich Diddy und Dixie nicht verlassen. In manchen Situationen ist es von großem Vorteil, wenn man über zahlreiche Freunde verfügt, die erstaunliche Kunststücke vollführen können.

Squawks, der Papagei, ist bereits ein alter Bekannter. Er fliegt durch die Lüfte und spuckt den Kremlings große Kokosnüsse entgegen.

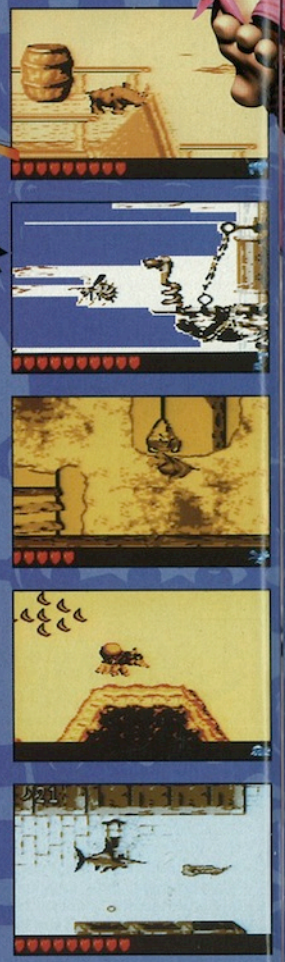
Diese Klapperschlange kann erstaunliches vollbringen. Sie kräuselt ihren langen Schwanz, zieht sich kurz zusammen und springt dann explosionsartig nach oben. Mit dieser Aktion erreicht Ihr auch höher gelegene Plätze.

Vor dieser coolen Spinne braucht Ihr Euch nicht zu fürchten. Sie ist Euch freundlich gesinnt und äußerst hilfsbereit. Squitter kann Netze abschießen, die alle Gegner aus dem Weg räumen.

Kremlings aufgepaßt! Wo dieses Kraftpaket hintritt, wächst kein Gras mehr. Mit gesenktem Kopf und erhobenem Horn stürmt Euer Freund ohne Furcht auf die Gegner zu.



Enguarde, den elegantesten Eurer Freunde, trifft man im tiefen Wasser an. Der Schwertfisch kann dank seiner langen und spitzen Schnauze die Gegner in dem feuchten Naß mit einem schnellen Stoß vertreiben.



(c) 1996 Nintendo, Game by Rare

Die Kreminsel, dort nimmt das Geschehen seinen Lauf.

Das Spiel beginnt, wie bei der Super Nintendo Version, auf dem Piratenschiff.

Die abgefahrene Story

Der Oberfiesling King K. Rool hat den Helden zahlreicher Videospiele, Donkey Kong, einfach gekidnappt. Der ganze Dschungel befindet sich in heller Aufregung. Keiner will es für möglich halten, daß K. Rool die Frechheit besaß, den behaarten Dschungelrecken zu entführen. Doch wie man bereits weiß, hält die Kongfamilie in Krisensituationen stets zusammen. Deshalb entschließt sich Diddy Kong, seinen großen Freund Donkey zu befreien. Eine neue Videoheldin der ganz besonderen Art schließt sich ihm an. Dixie, das schönste Affenweibchen seit es Kongs gibt, hat es sich in den Kopf gesetzt, zu beweisen, daß auch weibliche Heldinnen über eine gehörige Portion Mut und Geschicklichkeit verfügen. Cranky Kong, der Älteste unter den Affen, hat dafür kein Verständnis. Zu seiner Zeit mußten weibliche Affen noch Bananensuppe kochen und den Wohnbaum sauber halten. Es wird Zeit, daß Ihr Cranky eines Besseren belehrt und Dixie, zusammen mit Diddy, durch die zahlreichen Welten des Spiels führt.

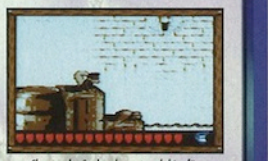
Kong sei Dank!

Diddy und Dixie werden während ihres Abenteuers auf einige Verwandte treffen, die ihnen bei ihrer Suche nach Donkey weiterhelfen. Zum Beispiel treffen sie in der Kongschule auf Wrinkly, die Frau des alten Cranky Kong. In dieser Schule könnt Ihr Euer Abenteuer jederzeit abspeichern. Manchmal müßt Ihr für diese Dienstleistung zahlen. Tja, selbst die Verwandten nehmen einen heutzutage aus. Aber keine Sorge, die Preise in der Kongschule sind auch für weniger betuchte Affen erschwinglich und Kremmünzen gibt es zudem fast überall zu finden. Ein weiterer Verwandter ist Funky. Wie sein Name schon ahnen läßt, ist dieser Typ etwas ausgeflippt. Funky hat seine letzten Kröten zusammengerafft und eine Charterfluglinie eröffnet. Hier könnt Ihr Euch ein Flugzeug mieten und über alle Level fliegen, die Ihr bereits zuvor gespielt habt. Eine wirklich nützliche Einrichtung. Allerdings müßt Ihr auch hier wieder für die geleisteten Dienste kräftig in die Geldbörse greifen. Doch was ist schon schöner als Fliegen?

In der Kongschule könnt Ihr Euer Abenteuer abspeichern.

Jetzt geht es in die Lüfte und die Insel wird erkundet.

FIRST LOOK INFO



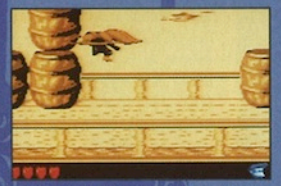
Clapper, der Seehund, sorgt auch hier für einen freien Weg durch das Wasser.

Wie bereits sein Vorgänger auf dem Game Boy, wurde auch DONKEY KONG LAND 2 mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Auch diesmal wieder ziert ein wunderschöner Rahmen das Spielgeschehen. Man fühlt sich förmlich in den Urwald versetzt und bekommt plötzlich einen unbändigen Appetit auf Bananen. Außerdem beweisen die Rare Programmierer mit diesem Spiel, daß auch im 64-Bit-Zeitalter Game Boy Spiele entwickelt werden können, die grafisch und spielerisch so ansprechend sind, daß man den Game Boy gar nicht mehr aus der Hand legen möchte. Die tollen ACM-Grafiken wissen bereits zu begeistern; wenn dann auch noch so bekannte Figuren wie Diddy oder Dixie Kong im Spiel auftauchen, ist der Spielspaß garantiert. Das Spiel ist sehr anspruchsvoll, doch kann man während des Spiels auf zahlreiche Arten Extraleben einsammeln. Wer jetzt noch eine kleine Portion Geschicklichkeit mitbringt, wird die einzelnen Level bald mit Leichtigkeit meistern können.

SUPER-GAME BOY-FARBCODES
1981-9619-9853
1961-9926-3390

1. Welt - Gallionsplanken

Level 1 – Piratenpanik



Dixie schwebt wie ein Hubschrauber in der Luft.

Dixies Propellerflug

Die kühle blonde Affendame kann mit ihrer Haarpracht einen Propellerflug ausführen. Damit könnt Ihr eine zeitlang schweben und Gegenstände erreichen, die sich hoch oben in der Luft befinden. Klettert auf jedes Faß und springt von dort aus los, um zum Beispiel geheime Bonusfässer, Münzen oder Bananen zu finden.

Springt einfach hoch, um das Faß einzusammeln.

Das DK-Faß

Wenn Ihr eines dieser Fässer einsammelt, könnt Ihr Euch entweder in Diddy oder in Dixie verwandeln. Drückt hierzu einfach den Select-Knopf Eures Game Boys. Werdet Ihr von einem Gegner getroffen, verliert Ihr eine Verwandlungsmöglichkeit. Müßt Ihr noch einen Treffer einstecken, wird Euch ein Affenleben abgezogen. Die Verwandlungsmöglichkeit wird Euch am rechten unteren Bildschirmrand angezeigt. Entweder befindet sich dort eine Abbildung von Diddy oder Dixie. Je nachdem, mit welcher Figur Ihr gerade spielt.

Der Extraleben-Ballon

Dies ist ein ganz wichtiger Ballon. Gelingt es Euch ihn zu schnappen, erhaltet Ihr ein Extraleben. Ihr solltet Euch jedoch beeilen, denn der Ballon verweilt nicht lange an dieser Stelle. Er schwebt unaufhaltsam dem Himmel entgegen. Hat er erst einmal eine bestimmte Höhe erreicht, könnt Ihr nicht mehr an ihn herankommen.

Jetzt springt und das Extraleben ist Eures!

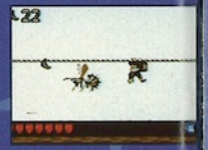
Dieses Faß solltet Ihr auf keinen Fall übersehen.

Zwischenspeicher

Das Faß mit den Sternen ist ein Zwischenspeicher innerhalb eines Levels. Springt Ihr dagegen, könnt Ihr jedesmal an genau dieser Stelle anfangen, solltet Ihr im späteren Spielverlauf ein Affenleben verlieren. Dies erspart Euch die Mühe, ein Level jedesmal von Anfang an zu beginnen.

Level 2 – Schlottermast

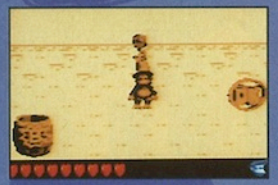
Diddy und Dixie müssen hier auf den Masten des Piratenschiffs herumklettern. Glücklicherweise haben die beiden keine Probleme damit, in schwindelerregender Höhe artistische Einlagen zum Besten zu geben. Aufpassen solltet Ihr im Tauwerk. Hier befinden sich jede Menge Piratenkremlings, die versuchen werden, Euch in die Tiefe zu stoßen. Außerdem sind die Taue des Schiffs oft brüchig und ein Fehlgriff kann fatale Folgen haben.



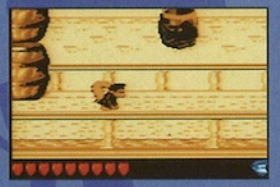
Im richtigen Augenblick losklettern ist des Rätsels Lösung.

Noch ein kleines Stück und Ihr könnt auf dem Mast eine kleine Verschnaufpause einlegen.

Level 3 – Schiff Ahoi



Wer die Wahl hat, hat die Qual!



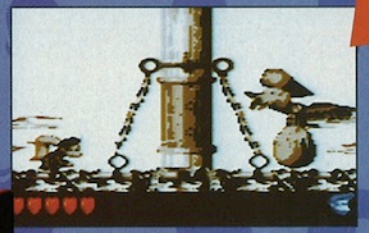
In diesem Faß befindet sich Euer Freund, Rambi.

Jetzt befindet Ihr Euch wieder an Deck des Piratenschiffs. Auch hier tummeln sich die miesen Kremlingpiraten und andere Gestalten und greifen Euch auf alle möglichen Arten an. Dixie kann sich mit ihrer Haarpracht – Diddy übrigens mit seinem Schwanz – an Haken einhängen. So kommt Ihr hervorragend an versteckte Gegenstände, wie zum Beispiel die DK-Münze oder die Bonusfässer, heran. Nur solltet Ihr Eure Sprünge optimal abstimmen, um den Haken auch wirklich zu erwischen. Seid Ihr zu hastig, macht der Affe plumps...

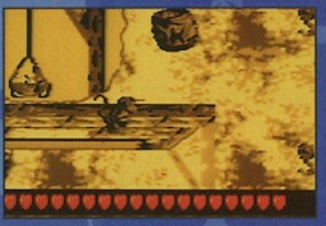
Von Endgegnern, weiteren Welten und noch mehr Level!

Nachdem Ihr den dritten Level gespielt habt, warten noch zwei weitere Level auf Euch. Habt Ihr auch diese gemeistert, trefft Ihr auf den Endgegner dieser Welt. Krow, ein großer Piratengeier, wirft mit seinen Eiern nach Euch. Versucht die Eier aufzunehmen und dem fiesen Vogel entgegenzuwerfen. Ist Euch dies viermal gelungen, ist er besiegt und Ihr könnt die nächste Welt der Kreminsel betreten. Was da so alles auf Euch wartet, wird Euch garantiert ins Staunen bringen. Ihr müßt zum Beispiel auf Heißluftballons über glühende Lava fliegen, in dunklen, modrigen Minen den Weg nach draußen finden oder auf einem Schädelwagen eine rasante Achterbahnfahrt vollführen. Ihr seht, der Weg bis zu Donkey Kong ist weit und so manch Abenteuer muß noch bestanden werden, bevor der Affe aus den Klauen des scheinbar übermächtigen King K. Rools befreit werden kann.

Die nächste Welt auf der Kreminsel: Der Krokodil Kessel.



Krow im Anflug, da hilft nur: Augen zu und drüberspringen.



In dieser düsteren Mine lauern viele Gefahren.

Wer hier zu lange verweilt, der schmiert ab!

Das macht Spaß: Eine Achterbahnfahrt auf einem Schädelwagen.

Die Hölle...

...hat ihre Pforten geöffnet und Arek, einen Zenturiodämon aus dem siebten Hadesnebel, beauftragt, die Erde zu unterwerfen. Doch auch die Weisen unserer Welt wissen von dem teuflischen Plan. Deshalb haben sie einen Krieger auserkoren, der, die Legionen der Erde vereinen soll, um der Hölle zu trotzen.

Dieser Krieger bist ...Du!

Lufia

In der letzten Ausgabe haben wir Euch mit TERRANIGMA ein neues Action-Adventure für das Super Nintendo vorgestellt. Diesmal setzen wir noch einen drauf. Mit LUFIA knüpft Nintendo an seine Rollenspielerfolge der Mystic Quest Reihe an und geht sogar noch einen Schritt weiter. Denn in keinem anderen Spiel dieser Art gab es bisher mehr Rätsel zu lösen, als in LUFIA. Doch auch die Story des Spiels ist so mitreißend, daß in der Redaktion schon so manche Träne der Rührung vergossen wurde. Wenn die Redaktion nicht gerade den Tränen nahe ist, arbeitet sie an einem deutschen Bildschirmtext zu diesem ultimativen Abenteuerspiel. Als kleiner Vorgeschmack hier die ersten Bilder des Spiels. *(mm)*

Städte & Dörfer

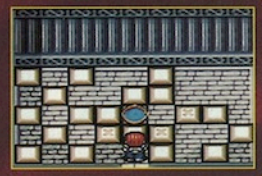
Eine der wichtigsten Institutionen in jedem Action-Adventure und Rollenspiel darf natürlich auch hier nicht fehlen. In Dörfern kann sich der Held mit nützlichen Informationen versorgen, das bisherige Abenteuer aufzeichnen, Zauber, Rüstungen, Waffen und Gegenstände erwerben und sich natürlich auch im Hotel von den Strapazen des bisher Erlebten ausruhen.

Schlachten

Begegnungen mit Monstern finden entweder im Inneren der Kerker, Höhlen und Labyrinthe statt oder auf der Oberwelt, wenn Ihr Euch gerade auf dem Weg von einem Ort zum nächsten befindet. In den Labyrinthen sind die Gegner sichtbar, so daß Ihr nicht unbedingt gegen sie antreten müßt. Auf der Oberwelt seht Ihr sie nicht, seid also auf alles vorbereitet.

Mysterien

Wie bereits erwähnt, gab es bisher kaum ein Spiel, in dem es mehr Rätsel zu lösen gab. Noch dazu präsentieren sich die Mysterien in vielfältiger Form. Kaum ein Rätsel gleicht dem anderen. Von Memory über Riversi, bis hin zu Rätseln wie man sie aus ADVENTURES OF LOLO oder EQUINOX kennt, ist alles vertreten. Ein Spiel also, das nicht nur Rollenspiel-Fans gefallen dürfte.



Glücksspiel

In manchen Ortschaften habt Ihr sogar die Möglichkeit, Euer Vermögen durch einen Aufenthalt im Casino zu vermehren. Paßt jedoch auf, daß Ihr hier nicht Euer gesamtes Geld verspielt, denn jede Runde am Spielautomaten hat natürlich ihren Preis. Auf der anderen Seite ist der Hauptgewinn natürlich sehr verlockend. Schafft Ihr es, drei '7er' zu bekommen?

© TAITO 1996

Die Rückkehr des Rollenspiels

Lange hat es gedauert, bis Nintendo in LUFIA endlich einen geeigneten Thronfolger für das Einsteiger-Rollenspiel MYSTIC QUEST LEGEND gefunden hatte. Das Warten hat sich gelohnt. LUFIA ist ein Rollenspiel der Extraklasse, das an Abwechslung und Spannung kaum zu überbieten ist. Im Vergleich zu MYSTIC QUEST LEGEND präsentiert sich Nintendos neues Rollenspiel graphisch und spieltechnisch um einiges anspruchsvoller als sein Vorgänger. Mehr Gegner, mehr Rätsel und ein viel umfangreicheres Spiel warten auf Euch.

Gegenüber dem Klassiker MYSTIC QUEST LEGEND...

...hat sich bei LUFIA viel verändert!

Die Retter der Welt

Maxim — *Die Hauptfigur des Abenteuers. Er wurde auserwählt, um die Welt gegen den bösartigen Dämonensturm zu verteidigen. Zunächst spielt Ihr nur mit ihm, später werden sich Euch weitere Streiter anschließen.*

Tia — *Ein Mädchen, das aus dem gleichen Dorf wie Maxim stammt. Aus Liebe zu ihm schließt sie sich der Gruppe um Maxim an. Tia verfügt über einige kraftvolle Zauber, die Euch sehr nützlich sein werden.*

Guy — *Ein mächtiger Krieger und hervorragender Schwertkämpfer. Er schließt sich der Gruppe an, weil seine Freundin von den Mächten des Bösen entführt wurde und er hofft, sie mit Hilfe der anderen zu befreien.*

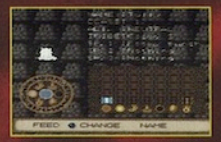
Selan — *Sie ist die schlagkräftige Anführerin einer mächtigen Armee. Langjährige militärische Ausbildungen haben sie zur perfekten Kriegerin gemacht. Selan kann sowohl Waffen, als auch Magie im Kampf einsetzen.*

Im Gegensatz zu Action-Adventure Spielen, in denen man meist nur eine Person steuert, hat man bei Rollenspielen das Schicksal von mehreren Personen in der Hand. Diese sind in einer sogenannten 'Party' zusammengefaßt. Im Abenteuer werden sich Euch die einzelnen Mitglieder nach und nach anschließen. Hier eine Auswahl einiger der Helden.

Helfermutanten

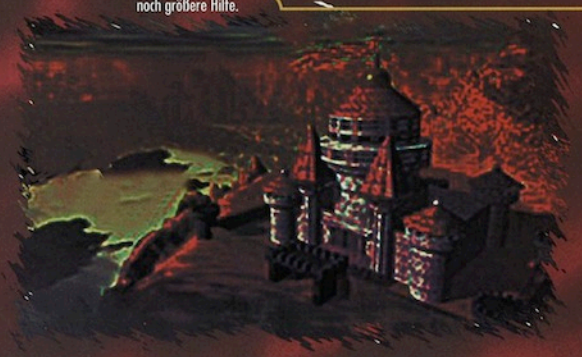
Im Laufe des Abenteuers werdet Ihr nicht nur auf menschliche Verbündete treffen, sondern auch auf Kreaturen, die halb Tier und halb Dämon sind. Als Dank, daß Ihr sie aus der Einöde ihrer Existenz befreit, schließen sie sich Eurer Party an und leisten Euch in Schlachten gute Dienste. Außerdem könnt Ihr diese Wesen durch regelmäßiges Füttern zum Mutieren bringen. Dann nehmen sie eine andere, mächtigere Gestalt an und sind Euch im Kampf eine noch größere Hilfe.

Bis zu sieben verschiedene Helfermutanten könnt Ihr in Eure Party aufnehmen. Jedes dieser Wesen kann bis zu viermal mutieren und dadurch seine Gestalt verändern. Vorausgesetzt, Ihr füttert es regelmäßig.



Jedes der Wesen verfügt über andere Fähigkeiten, die Euch in Kämpfen von Nutzen sind. Manche sind sehr schlagkräftig, andere verfügen über Heilzauber. In Kämpfen könnt Ihr jedoch jeweils nur einen der Helfermutanten einsetzen. Entscheidet selbst, welches der Wesen Euch am nützlichsten erscheint.

Ihr könnt die Wesen mit den verschiedensten Dingen füttern. Ob Waffen, Gegenstände oder Rüstungen, sie essen einfach alles. Findet heraus, welche Dinge sie am liebsten essen.



FIRST LOOK INFO

Das 20-MBit starke Rollenspiel von Taito ist bereits das zweite Spiel der LUFIA-Serie. Die Veröffentlichung des ersten Teils, der in Europa leider nie erschienen ist, liegt bereits einige Jahre zurück. Aus diesem Grund erscheint LUFIA II nun bei uns nur als LUFIA.

Das Taito Spiel ist ein anspruchsvolles Rollenspiel, das verschiedene Spielegenres in sich vereint. Besonderen Wert wurde bei der Programmierung auf die teilweise recht aufwendigen Rätsel gelegt, die denen in ZELDA oder EQUINOX in nichts nachstehen. Ein Rollenspiel also, das nicht nur Fans des besagten Genres begeistern wird. Neben den Rätseln warten Unmengen von Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen und Gegenständen auf Euch. Damit auch in deutschen Gefilden der absolute Spielspaß garantiert ist, wird zur Zeit intensiv an einem deutschen Text und einem Spieleberater zu LUFIA gearbeitet.

Auf in die Schlacht!

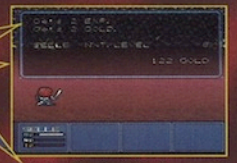
Nachdem Ihr Euch in Eurem Heimatdorf ein wenig umgeschaut habt, werdet Ihr mit einem Weisen zusammentreffen, der Euch in Kampf und Geschick schulen wird. Verlaßt das Dorf und wandert gen Süden. Dort, in einer düsteren Höhle, beginnt Eure Schulung zum Krieger.

Der erste Kampf

In der Höhle angekommen, erwartet Euch der Weise bereits. Doch auch ein erster Gegner lauert in der Höhle. Mutig stürmt Ihr auf ihn zu.

Sobald Ihr den Gegner berührt habt, kommt Ihr in den Kampfbildschirm. Nun könnt Ihr entscheiden, ob Ihr kämpfen oder fliehen wollt.

Ihr habt Euch für den Kampf entschieden und schlagt zu! WATZ! Der Gegner ist mit einem einzigen Schlag bezwungen. Ihr habt Euren ersten Kampf gewonnen.



Nach dem Kampf wird Euch angezeigt, inwieweit sich Eure Werte erhöht haben und wieviel Geld Euch der Kampf eingebracht hat.

Pfeil & Bogen

Nach dem ersten Kampf geht Eure abenteuerliche Ausbildung weiter. Als nächstes werdet Ihr mit der Handhabung von Pfeil und Bogen vertraut gemacht. Ihr erfahrt, daß es mehrere Verwendungen für die Waffe gibt. Unter anderen könnt Ihr mit einem gezielten Schuß Gegner lähmen und sie dann, ohne gegen sie kämpfen zu müssen, passieren. Allerdings hält diese Lähmung nur wenige Sekunden an, beeilt Euch also.

Einen weiteren Nutzen der Bogenwaffe erfahrt Ihr in einem der folgenden Räumen der Höhle. Oftmals könnt Ihr Euren Weg nicht fortsetzen, weil eine Tür geschlossen ist oder Euch ein Abgrund am Weitergehen hindert. In manchen Fällen löst sich dieses Problem durch das einfache Umlegen eines Schalters. Befindet sich dieser jedoch außerhalb Eurer Reichweite, könnt Ihr den Schalter auch mit einem gezielten Schuß umlegen.

Schalter & Statuen

In einigen Räumen werdet Ihr Bodenschalter finden, die Ihr aktivieren müßt, um die Tür in den nächsten Raum zu öffnen. Schaut Euch deshalb im Raum um, ob Ihr etwas findet, mit dem Ihr den Schalter beschweren könnt. In diesem Fall behilft sich unser Held mit einer Statue, die er auf den Schalter schiebt. Sobald die Statue auf dem Schalter plaziert ist, öffnet sich die Tür und Ihr könnt Euren Weg fortsetzen.

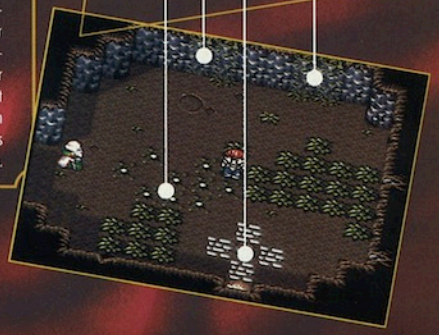
Auf in den Abgrund

An einigen Stellen Eures Abenteuers scheint der Weg nicht weiterzugehen. Doch auch hier gibt es eine Lösung. Wenn Ihr genau hinschaut, werdet Ihr nämlich feststellen, daß zwei Stellen des Raums mit dunklen Pfeilen markiert sind. An diesen beiden Stellen könnt Ihr nach unten springen und gelangt so in eine neue Ebene der Höhle. Von hier aus könnt Ihr Euren Weg fortsetzen.

Versteckte Schalter

Einige Räume der Höhle wurden seit Jahrzehnten nicht mehr betreten. Überall wuchert Efeu, Moos und Unkraut. Oftmals sind wichtige Dinge wie Gänge, Schalter oder sogar Speicherfelder unter dem Grünzeug verborgen. Deshalb solltet Ihr auf jeden Fall immer das Unkraut beseitigen. Nebenstehend seht Ihr zum Beispiel einen Schalter, der davon vedeckt wurde.Die hellen Felder, die den Schalter umgeben, dienen in dieser Höhle noch als Hinweis. In späteren Höhlen werdet Ihr mit solchen Hinweisen nicht mehr verwöhnt werden.

An diesen Stellen hat der Held Efeu und Moos entfernt. Mit Erfolg, er hat einen Schalter freigelegt, der die Tür in den nächsten Raum der Höhle öffnet.



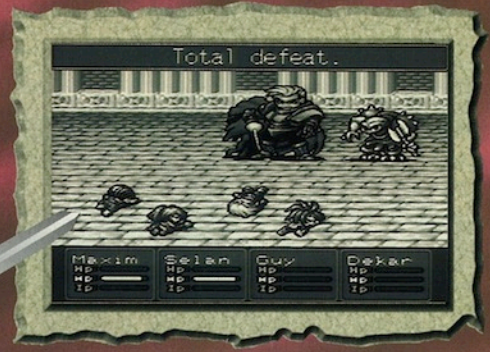
Bewegliche Wände

Nicht immer öffnen Schalter oder Felder eine Tür. In diesem Raum zum Beispiel befindet sich keine Tür, sondern nur zwei Bodenfelder und ein Krug.

Stellt unser Held den Krug auf das richtige Feld, macht er damit Wege frei. Die Wand teilt sich und offenbart einen neuen Raum.

Der Auftrag

Nachdem Euch der Weise in Kampf und Geschick unterrichtet hat, steht Eurer Mission nichts mehr im Wege. Nun könnt Ihr den Weg ins Abenteuer antreten. So zieht denn los,



das Schicksal der Erde liegt in Euren Händen. Doch hütet Euch vor Euren Gegnern, denn sie sind wahrlich stark...

TERRANIGMA

Vor langer, langer Zeit, als die Menschen noch an Mythen, Magie und Dämonen glaubten, trug sich auf dem blauen Planeten eine Geschichte zu, die um ein Haar die friedvolle Evolution der Erde in ein apokalyptisches Inferno verwandelt hätte. Ich, meine Freunde, bin gehalten, Euch von diesem Ereignis zu berichten, auf daß Ihr nie vergessen werdet, wie gewagt es ist, sich mit den Mächten der Finsternis zu messen. Doch nun genug der Worte, folgt mir...

...in eine längst...

...vergessene Zeit.

WACH ENDLICH AUF, DU SCHLAFMÜTZE. EIN WUNDERVOLLER TAG WARTET AUF DICH! SOGAR DIE SONNE SCHEINT.

ICH WEISS, ES WAR EINE ANSTRENGENDE NACHT FÜR DICH, ABER TROTZDEM SOLLTEST DU NUN AUFSTEHEN.

ICH FÜHLE MICH WIE GERÄDERT, ALLE KNOCHEN TUN MIR WEH. WIE SPÄT IST ES?

ES IST BEREITS MITTAG UND DEINE ELTERN WARTEN MIT DEM ESSEN AUF DICH! AUßERDEM HAST DU MIR VERSPROCHEN, DAß WIR HEUTE IM WALD EIN PICKNICK MACHEN! ALSO...

...RAUS JETZT!

NA, MEIN SOHN, HAT DICH DEINE FREUNDIN ENDLICH WACHGEKÜSST? WURDE ABER AUCH ZEIT.

LASS IHN NUR, KUNDOR. MEINER IST GENAUSO.

SO, NUN ISS ERST EINMAL. WAS HAST DU HEUTE VOR, ICH KÖNNTE HILFE BEIM EINBRINGEN DER ERNTE GEBRAUCHEN.

TUT MIR LEID, ABER ICH HABE SARAYAH VERSPROCHEN, DASS WIR HEUTE EIN PICKNICK IM WALD MACHEN.

VIEL MEHR ALS DAS PICKNICK INTERESSIERT MICH ALLERDINGS, WAS SICH HINTER DIESER GEHEIMNISVOLLEN TÜR BEFINDET. OFT SCHON HAT MAN MIR VERBOTEN, MICH IHR ZU NÄHERN..

DOCH WARUM NUR? WELCHES GEHEIMNIS VERBIRGT DIESE TÜR? ICH MUSS ES WISSEN UND ICH WERDE ES HERAUSFINDEN...

JETZT!

HOFFENTLICH ERTAPPT MICH DER WEISE NICHT DABEI. ICH SCHÄTZE, ER WÜRDE ZIEMLICH BÖSE AUF MICH SEIN UND MICH NICHT MEHR UNTERRICHTEN!

DU UNWÜRDIGER, NASEWEISER WICHT! WIE OFT HABE ICH DICH BESCHWOREN, DIESE TÜR ZU MEIDEN!

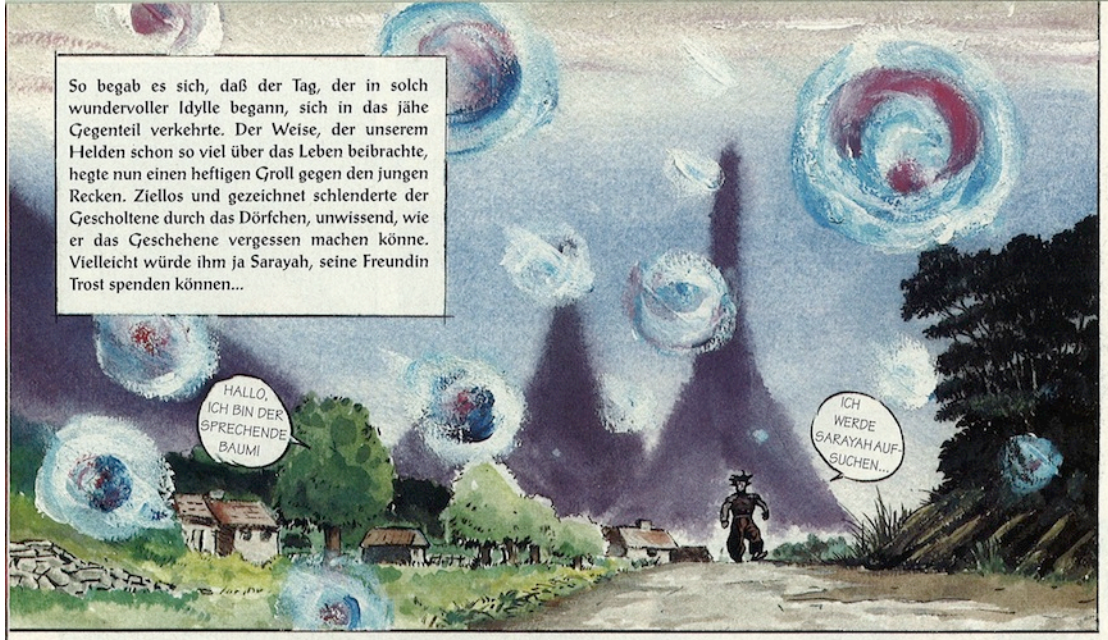
UND WAS TUST DU! DU TRITTST MEINE RATSCHLÄGE MIT FÜSSEN! ICH KANN DICH NICHT LÄNGER ALS MEINEN SCHÜLER DULDEN!

AUA!

ES... ES IST NICHT SO, WIE DU DENKST...

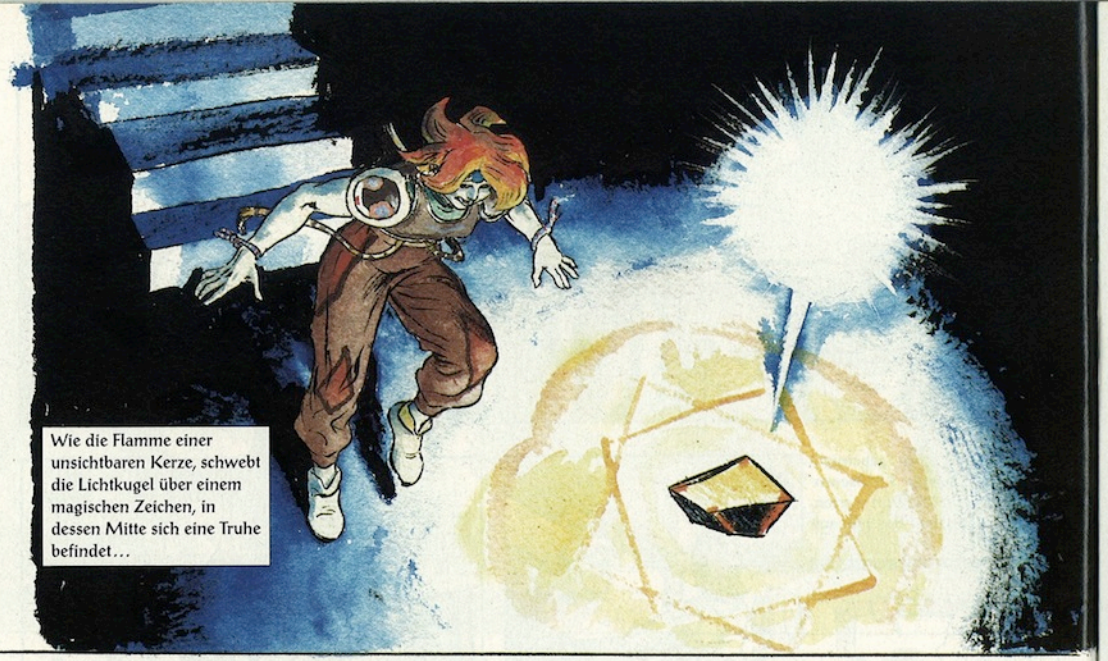
GEH MIR AUS DEN AUGEN, DU BIST MEINER LEHREN UNWÜRDIG!

So begab es sich, daß der Tag, der in solch wundervoller Idylle begann, sich in das jähe Gegenteil verkehrte. Der Weise, der unserem Helden schon so viel über das Leben beibrachte, hegte nun einen heftigen Groll gegen den jungen Recken. Ziellos und gezeichnet schlenderte der Gescholtene durch das Dörfchen, unwissend, wie er das Geschehene vergessen machen könne. Vielleicht würde ihm ja Sarayah, seine Freundin Trost spenden können...



Von Wut und Zorn gepeinigt, kehrt unser junger Heißsporn nach Hause zurück. Dort warten bereits einige seiner Freunde auf ihn...

Besessen und fasziniert zugleich, steigt unser junger Held mutig die Stufen in das Dunkel hinab!



Doch obgleich der junge Recke dieses merkwürdig Wesen aus der Truhe befreit hatte, so schien es doch, als sollte die Öffnung der Truhe noch etwas anderes zur Folge haben. Hatte er etwa ein uralt Siegel gebrochen, das die Pforten der Unterwelt verschloss und die Kreaturen der Nacht in der Dunkelheit bannte? Noch ahnte der ungestüme Rotschopf nicht, was er getan hatte. Dennoch spürte auch er die hereinbrechende Kälte, die plötzlich den Raum erfüllte...

Ohne zu überlegen machte sich der nun noch einsamere Streiter auf, um das Schicksal der Welt neu zu bestimmen. Düster und bedrohlich blickte der Himmel auf seinen verlorenen Sohn, als er gerade das Tor des Dorfes durchschritt…

Was würde ihn erwarten, auf dem für ihn fremden und geheimnisvollen Territorium ausserhalb des Dorfes? Nur der Weise hatte ihm bisher von den Gefahren der Aussenwelt berichtet und dabei fünf mysteriöse Türme erwähnt…

Und so begab es sich, dass der tapfere Streiter aufbrach, die fünf Türme des Teufels von ihrer dämonischen Brut zu befreien. Wie das Abenteuer weitergeht, könnt Ihr demnächst im neuen TERRANIGMA Comic-Sonderheft lesen oder in ein paar Monaten selbst auf Eurem Super Nintendo erleben. Mögen die Mächte des Lichts mit Euch sein.

TERRANIGMA

Eines der zahlreichen Super Nintendo-Highlights in diesem Jahr ist zweifellos TERRANIGMA, das neue und fantastische Abenteuerspiel. In der letzten Ausgabe haben wir Euch bereits mit allen wichtigen Hintergrundinformationen zum Spiel versorgt. Das 32 Mbit Abenteuerspektakel ist so komplex, daß wir bereits jetzt die ersten Level für Euch auseinandernehmen und im Detail präsentieren wollen. (jk)

Vor langer Zeit, in düsterer Vergangenheit, fand eine furchtbare Schlacht statt. Das Gute und das Böse kämpften um die Herrschaft des Planeten. Dabei vernichteten sie das ganze Leben auf dem einst so schönen Planeten und fielen dann in einen tiefen Schlaf. Doch unter der Erdoberfläche verblieb ein kleines Dorf, daß den Kampf der Mächte nahezu schadlos überstand. Dort, tief im Erdinnern, lebt ein junger Mann, der auserwählt ist, das Dorf zu verlassen und während seiner Reise die einzelnen Kontinente wiederzuerschaffen. Sein Schicksal ist es, zu kämpfen, um das Leben auf die Planetenoberfläche zurückzubringen und die Erde wieder in ihrer einstigen Pracht erblühen zu lassen.

Auf Erkundungstour im Dorf!

Das Spiel beginnt damit, daß der junge Held, dem Ihr natürlich auch einen Namen Eurer Wahl geben könnt, nach einem sehr tiefen Schlaf in seinem Bett erwacht. Als er die Augen öffnet, blickt er in das Gesicht einer engelsgleichen Schönheit. Nach einem kurzen Gespräch verabschiedet sich die Schöne und verläßt, ohne ein weiteres Wort zu verlieren, den Raum. Unser Held schaut sich in seinem Zimmer um und findet auf dem Tisch ein seltsames Buch. Dieses Buch dient Euch als Speicherstelle. Ihr werdet es später im Spiel an verschiedenen Stellen finden und könnt, nachdem Ihr das Buch aufgeschlagen habt, Euer Abenteuer abspeichern. Nun solltet Ihr Euch weiter im Haus umschauen, denn dort gibt es noch viel zu entdecken. Ihr werdet auf einen alten Mann treffen, der sich selbst als Weiser bezeichnet und Euch einiges zu erzählen hat. Danach könnt Ihr im Dorf nach dem Rechten schauen und mit allen Personen reden, die Ihr dort trefft. Einige Dorfbewohner haben wirklich wertvolle Informationen parat, die Euch bei Eurem Abenteuer weiterhelfen werden.

Endlich! Der Held erwacht.

Einkaufen leicht gemacht!

In diesen beiden Häusern könnt Ihr einkaufen, wenn Ihr über Geld und/oder Kristalle verfügt. Der Händler im linken Haus bietet Euch ein breites Warensortiment an. Dort solltet Ihr Euch jedesmal neu ausstatten, wenn Ihr einen der Türme durchgespielt habt. Besonders wichtig sind die schmackhaften Knollen. Sie ermöglichen es dem Helden, sich jederzeit neue Kraftpunkte zuzuführen. Außerdem erhält man dort ein Mittel, daß gegen Vergiftungen wirksam eingesetzt werden kann. Im rechten Haus werden einige Zauber angeboten. Diese könnt Ihr nur kaufen, wenn Ihr bereits blaue Kristalle gesammelt habt.

Dieser alte Mann hat einige Weisheiten auf Lager!

Der Wahrsager und seine Tips!

(c) Quintet/Kamui Fujiwara/Enix 1995

Eine seltsame Tür!

Nachdem Ihr mit allen Leuten im Dorf gesprochen habt, solltet Ihr zurück ins Haus des Helden gehen. Dort gibt es eine blaue Tür, die sich mit herkömmlichen Mittel nicht öffnen läßt. Die Leute, die sich in dem Zimmer befinden, wissen auch nicht weiter. Sie haben aber dennoch einige Tips auf Lager, die man jedoch nicht allzu ernst nehmen sollte. Die Lösung liegt eigentlich auf der Hand. Werft die Tonkrüge, die sich im Raum befinden, gegen die Tür und Ihr könnt sie ganz leicht aufbrechen. Die blaue Tür führt in den Keller.

Gleich habt Ihr die Tür aufgebrochen!

Der dunkle Keller!

Sogar die Kürbisse können in diesem Spiel sprechen, demnächst sogar in Deutsch!

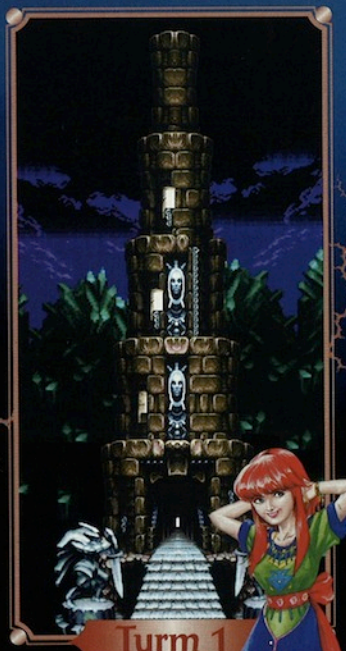
Im Keller werdet Ihr auf eine seltsame Gestalt treffen: Fluffy. Diese lustige rosa Kugel (Nicht zu verwechseln mit Kirby!!!) weist Euch in die Geheimnisse der Steuerung des Hauptmenüs ein. Hört ihr gut zu, damit Ihr später keine Schwierigkeiten mit der Handhabung des Menüs bekommt. Ihr erhaltet von Fluffy auch die erste Waffe Eures Abenteuers. Kurz nach Beendigung der Besichtigungstour durch das Hauptmenü ereignet sich etwas Schreckliches. Die Dorfbewohner werden mit einem Fluch belegt und erstarren plötzlich zu Eis. Hilflos schaut sich der junge Held um und findet im ganzen Dorf nur zu Eis erstarrte Bewohner. Nun liegt es an Euch, eine Möglichkeit zu finden, die Bewohner von dem eisigen Fluch zu befreien. Fünf düstere Türme außerhalb des Dorfes scheinen in engem Zusammenhang mit der Verhängung des Banns zu stehen...

Fluffy erklärt Euch das Menüsystem.

Im Keller entdeckt der junge ein gleißendes Licht, das sich als hilfreicher Geselle entpuppt.

MONUMENT DES SCHRECKENS

TURM 1



Der Held im Streß

Bevor Ihr den ersten Turm betretet, solltet Ihr sicher gehen, daß die Waffe Eures tapferen Reckens auch aktiviert ist. Begebt Euch deshalb in Euer Hauptmenü und betretet die Waffenkammer. In diesem Menu lenkt Ihr den kleinen Fluffy auf die Waffe und drückt den A-Knopf. Schon ist der Held bewaffnet und kann sich in den Turm begeben. Geht es im ersten und auch im zweiten Stockwerk des Turms noch relativ ruhig zu, so stößt der mutige Streiter ab dem dritten Stockwerk auf ernsthafte Gegenwehr der Turmgeister. Im dritten Stock mußt Ihr bei Punkt C aus dem Fenster klettern und Euch außen am Turm nach oben hangeln. Diese gewaltige Kraftanstrengung stählt nicht nur die Muskeln des Helden, sie bringt ihn auch weiter nach oben in den vierten Stock.

Hier mußt Ihr nach oben klettern!

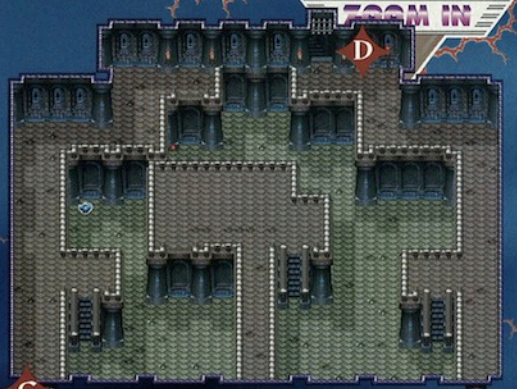
Der Turm ruft!

Im vierten Stock erwarten Euch keine allzu großen Schwierigkeiten. Allerdings solltet Ihr versuchen, alle Gegner zu besiegen, da Euch dies wichtige Taler und Erfahrungspunkte beschert. Seid Ihr im fünften Stockwerk angelangt, kommt es zum ersten Duell mit einem der Statthalter des Bösen. Er erwartet Euch in der Mitte des Raumes. Jedoch kämpft er nicht selbst gegen Euch, sondern hinterläßt einige kugelartige Dämonenwesen, die Euch ohne Zögern attackieren. Mit einigen Hieben Eures Schwertes lassen sich die Kugelwesen allerdings schnell vertreiben. Dies hat zur Folge, daß einige der zu Eis gewordenen Dorfbewohner von ihrem Bann erlöst werden und der erste der verzauberten Kontinente wieder zu neuem Leben erwacht. Nach einer kurzen und wunderschön anzusehenden Zwischensequenz steht Ihr mit Eurem Helden wieder in der Unterwelt. Lauft nun flugs zurück in das Dorf und redet wieder mit dem Dorfältesten. Danach könnt Ihr im Shop einkaufen. Geht sorgfältig mit Euren schwererkämpften Talern um und kauft, wenn Ihr im Besitz einige blauer Kristalle seid, auch Zauber ein.

Diese finstere Gestalt führt nichts Gutes im Schilde!

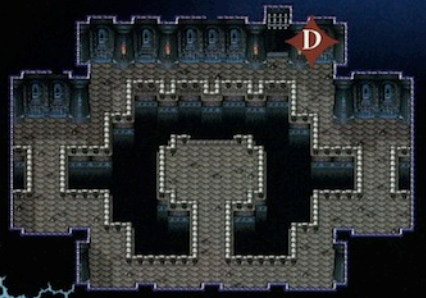
Der Dämon des ersten Turms ist bezwungen und einige Dorfbewohner werden von dem Fluch befreit.

Turm 1 – 2. Stock



Turm 1 – 4. Stock

Turm 1 – 3. Stock

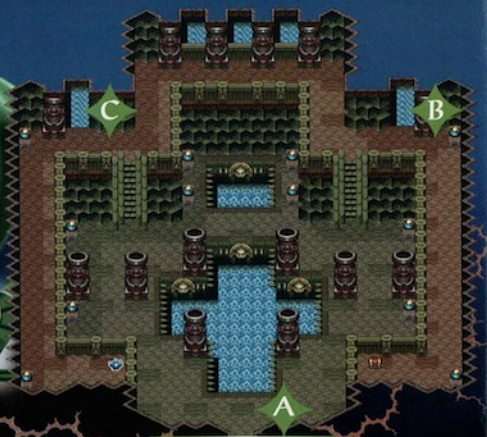


Turm 1 – 5. Stock

1 Die blauen Kristalle

Die Kristalle werden Euch in Kerkern, Labyrinthen und auch an anderen Orten der geheimnisvollen Welt in die Hände fallen. Ihr müßt alles sorgfältig absuchen, denn die blauen Kristalle sind meist gut versteckt. Kein Wunder, könnt Ihr mit ihnen doch im Magieshop wichtige Zauberformeln erwerben. Also, laßt Euch diese kleinen Kostbarkeiten nicht entgehen. Natürlich solltet Ihr in den Verliesen auch nach Schatztruhen suchen. In diesen Truhen befinden sich oft Gegenstände, die Ihr auf Eurer Reise gut gebrauchen könnt. Zum Beispiel findet man in den Truhen heilsame Knollen, die immer gebraucht werden. Manchmal kommt man dank der Truhen aber auch ganz einfach zu Geld und braucht sich keine Sorgen mehr über die in der Geldbörse herrschende gähnende Leere zu machen. Auf diese Weise kann man sich dann eher mal eine neue Rüstung oder eine neue Waffe leisten, oder auch mal ein paar Taler für Quatsch ausgeben.

DAS GRAUEN NAHT TURM 2



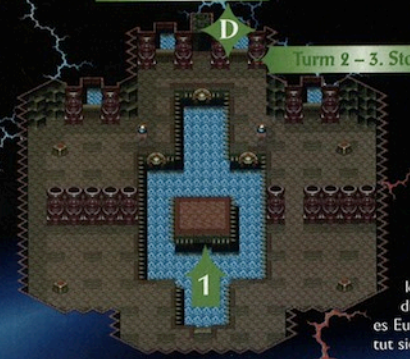
Turm 2 – 1. Stock

Statuen und Schalter

Im ersten Stockwerk des Turmes müßt Ihr zunächst bei Punkt B eine Statue nach links verschieben. Stellt Euch einfach neben die Statue und drückt das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung. Sobald die Skulptur verschoben wurde, öffnet sich der Weg zum zweiten Stockwerk des finsteren Turms. Betätigt dort mit Eurer Waffe den roten Kristallschalter und kehrt zurück ins erste Stockwerk. Nun müßt Ihr Euch zur linken Seite des Raumes begeben und dort eine der Statuen nach rechts schieben. Alsbald öffnet sich ein weiterer Durchgang, der Euch erneut ins zweite Stockwerk führt. Hier betätigt Ihr den zweiten Kristallschalter. Dadurch öffnet Ihr Durchgang D. Diese Aktion hört sich schwieriger an, als sie ist. Schaut Euch deshalb zunächst auf der Karte an, wie Ihr laufen müßt und legt dann richtig los.

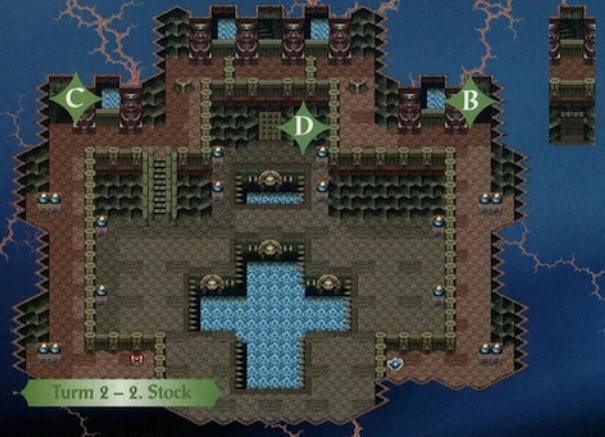
Wer kräftig schiebt, wird mit freiem Durchgang belohnt.

Der Held steht am zweiten Kristallschalter!



Weiter gehts!

Nun befindet Ihr Euch im dritten Stockwerk, wo Euch mächtige Statuen den Weg zu den beiden unteren Kristallschaltern versperren. Haltet Ausschau nach den Statuen mit dem roten Stein auf der Stirn. Diese ganz besonderen Skulpturen sind nicht im Boden verankert und können bewegt werden. Ihr könnt sie ganz leicht nach unten verschieben, indem Ihr Euch vor die Statuen stellt und mit dem Steuerkreuz nach unten drückt. Auf diese Art und Weise wird es Euch sicher gelingen, den blockierten Weg freizumachen. Habt Ihr alle Kristallschalter betätigt, tut sich bei Punkt 1 ein neuer Weg auf und Ihr gelangt in das vierte Stockwerk.



Turm 2 – 2. Stock

Der Held und die Brut des Bösen

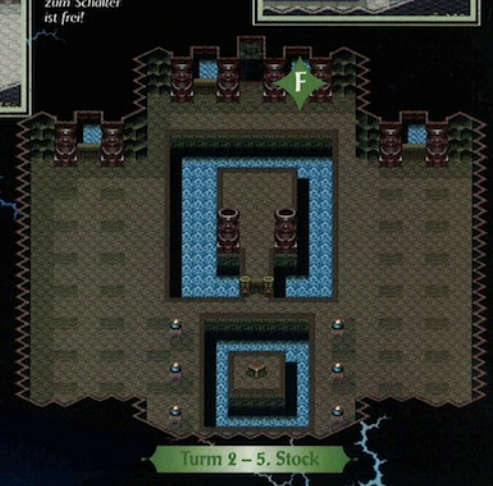
An allen Ecken und Enden des Spiels werdet Ihr auf diabolische Gegner treffen, die Euch sofort ans Leder wollen. Ob sich Euch nun kleine oder große Energieräuber in den Weg stellen, Ihr solltet auf alle Fälle sichergehen, daß Ihr die Spezialattacken des Helden beherrscht. Im Hauptmenü könnt Ihr jederzeit nachschauen, wie die einzelnen Attacken funktionieren. Schaut dann auch gleich nach, ob Ihr Euren Streiter mit der besten Waffe und Rüstung eingedeckt habt, die Euch zur Zeit zur Verfügung steht.

Das vierte Stockwerk!

Die Rätsel in den drei vorhergehenden Stockwerken waren schon recht knifflig, doch im vierten Stock wird noch eins draufgesetzt. Auch in diesem Stockwerk erwarten Euch wieder mehrere große Statuen. Schiebt Ihr die beiden Skulpturen mit dem roten Stein auf der Stirn jeweils nach außen, also die linke Statue nach links und die rechte nach rechts, wird der komplizierte Mechanismus des Tores in Gang gesetzt. Dieser Mechanismus scheint das Relikt einer längst vergangenen, hochentwickelten Zivilisation zu sein. Der junge Held wundert sich über die Funktionsweise der Statuen und des Tores und betritt, immer noch grübelnd, den fünften Stock. Hier braucht Ihr Euch dann den Kopf nicht mehr allzusehr zu zerbrechen. Ihr müßt lediglich einen Krug geschickt auf den Schalter werfen, um zum Endgegner dieses zweiten Turms zu gelangen.

Geschafft! Der Weg zum Schalter ist frei!

Turm 2 – 4. Stock



Turm 2 – 5. Stock

TIP!

Wenn Ihr im vierten Stockwerk die beiden Statuen nicht nach außen, sondern nach oben oder unten verschiebt, dann erscheinen kleine Gegner auf der Bildfläche. Diese Kreaturen sind relativ leicht zu bezwingen und bieten Euch deshalb die Möglichkeit, auf einfache Weise Euer Talerkonto und die so wichtigen Erfahrungspunkte aufzumöbeln. Diese Aktion könnt Ihr ausführen, so oft Ihr wollt. Geht einfach zurück in den dritten Stock, lauft wieder in das vierte Stockwerk und wiederholt die ganze Prozedur. Habt Ihr dies einige Male getan, werdet Ihr bald merken, daß sich bei TERRANIGMA anfängliche Mühen sehr schnell bezahlt machen.

Hier kann man auf einfache Weise Taler und Erfahrungspunkte sammeln.

Ein gezielter Wurf und der Kristallschalter ist aktiviert.

HOTLINE

DER HEISSE DRAHT FÜR CLUB-MITGLIEDER:

0 60 26/94 09 40

BREATH OF FIRE II — SNES

WO FINDE ICH DIE DREI ZUTATEN FÜR DEN KOCHWETTBEWERB IN SIMAFORT?

Ein Gruppengespräch mit dem Maler beim Teich.

Ihr müßt zuerst in das Zimmer des Prinzen gehen (vom Teich mit dem Maler nach oben und die Treppe benutzen). In diesem Zimmer findet Ihr ein Bild, neben dem sich ein silberner Hebel befindet. Stellt Euch davor und drückt den A-Knopf, damit sich der Geheimgang öffnet, der Euch auf das Dach des Schlosses bringt. Unterhaltet Euch hier mit dem Mann und begebt Euch wieder nach unten zum Maler. Hier findet Ihr ein Mädchen, das ihren Freund sucht. Beantwortet ihre Frage mit „YES" und sie rennt nach

Der Schalter bewegt das Gemälde nach links.

Auf der Turmspitze befinden sich zwei verschlossene Türen.

Ein interessantes Fahrstuhlsystem im Inneren.

oben auf das Dach. Folgt ihr – und Ihr bekommt einen Schlüssel geschenkt, mit dem Ihr die verschlossenen Türen öffnen könnt.

WO FINDE ICH DEN ZIRKUS, IN DEM DER GRASMANN GEZEIGT WIRD?

Ihr müßt Euch zuerst den Wal besorgen, bevor Ihr zum Zirkus nach Tunlan gelangt. Geht dazu unterhalb der Stadt SimaFort zu der Brücke und stellt Jean an erste Stelle der Gruppe. Drückt den Y-Knopf, damit er sich in einen riesigen Frosch verwandelt, und schwimmt nun den Fluß nach unten. Hier findet Ihr ein Haus, in dem Ihr Wal-Kekse kaufen könnt. Sprecht mit dem Mann, der Euch vorbeiläßt, und Ihr kommt zu einem Brunnen. Betretet diesen und geht nach rechts zu dem Bretterzaun. An der Unterseite befindet sich eine brüchige Stelle, die Katt mit ihrem Stock zerschlagen kann (Y-Knopf). Nun seid Ihr auf dem richtigen Weg, um den Wal aufzuwecken und mit ihm nach Tunlan zu reisen. Im Zirkus angelangt, seid Ihr dem Grasmann Spar schon ein gutes Stück näher gekommen.

Im Hinterzimmer befindet sich die Hauptattraktion: Der Grasmann!

MEGA MAN X — SNES

WO KANN ICH DEN VOGEL BEAT FINDEN?

Den Vogel Beat findet Ihr am Ende der Slash Man Stage. Kurz bevor Ihr den Endgegner dieser Welt erreicht, kommt Ihr durch ein kleines Waldgebiet, in dem Bienennester hängen. Mit Hilfe der Feuerwaffe (Scorch Wheel), könnt Ihr das Laub des letzten Baumes

Mega Man und das Mega Feuer auf dem Mega Baum!

Wow! Eine Mega Leiter nach mega-oben...

verbrennen und es erscheint eine Leiter. Klettert diese nach oben und lauft nach ganz rechts zu dem Käfig. Um diesen öffnen zu können und so den Vogel zu befreien, müßt Ihr mit dem aufgeladenen Mega Buster auf den Käfig schießen. Kaum ist der Vogel befreit, könnt Ihr in Eddies Laden Pfeifen kaufen, damit Euch Beat aus den Gruben ziehen kann, in die Ihr möglicherweise irgendwann einmal hineinfallt.

Siehe da! Beat, der Mega Vogel, im Mega Käfig.

SECRET OF MANA — SNES

WIE KOMME ICH IM FEUERPALAST WEITER?

Nehmt Ihr nach dem Eingang gleich den linken Weg, kommt Ihr recht schnell in einen Raum, der sehr heiß ist und aus dem Eure drei Helden am liebsten gleich wieder fliehen möchten. Doch keine Panik – die etlichen Saunabesuche haben sich ausgezahlt, um für kurze Zeit dieser Hitze standzuhalten. Lauft in diesem Raum ein Stückchen weiter nach rechts und Ihr entdeckt dort einen Orbschalter. Ihn müßt Ihr mit Vesuvios Glutgranate abschalten, die von der Koboldin abfeuert werden kann. Danach erkaltet der Raum und die drei Feunde können ohne zu schwitzen ihren Weg durch den Feuerpalast fortsetzen.

DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST — SNES

WIE WEICHE ICH KING K. ROOLS GASWOLKEN AUS?

Der Endgegner King K. Rool fühlt sich auf seinem Schiff sichtlich wohl, da er insgesamt neun Treffer einstecken kann, bis er die Segel streichen muß. Besonders seine letzten Wolkenattacken erfordern sehr viel Geschick von Euch. Dixie könnte zwar mit ihrer blonden Mähne zum Segelflug ansetzen, aber es gibt noch eine weitere Möglichkeit. Stellt Euch in eine Ecke und nehmt Euren Partner auf die Schulter. Wenn die Wolken angeflogen kommen, springt Ihr hoch und werft Euren Affenkollegen nach oben. Im Flug drückt Ihr in Richtung Levelmitte und Euer Affenpaar landet wohlbehalten vor King K. Rool, um dessen Büchse zu stopfen.

Ein geschickter Partnerwurf nach oben...

...und anschließend die sichere Landung.

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING — GB

WIE KANN ICH IM SIEBTEN PALAST DIE SÄULE LINKS UNTEN ZERSTÖREN?

Natürlich braucht Ihr wie bei den anderen Säulen erneut die schwarze Kugel. Befördert sie zum Raum unterhalb der Säule, wo sich auch die drei Spielkartensymbole aufhalten. Werft die Kugel in der Mitte über die zwei kleinen Begrenzungssteine nach oben, so daß sie sicher auf der anderen Seite liegen bleibt. Als nächstes sind die drei Kartensymbole an der Reihe. Stoppt sie alle beim gleichen Bild – und eine Schatzkiste erscheint rechts oben. Diese könnt Ihr allerdings noch nicht erreichen. Lauft jetzt nach links, zweimal nach oben und einen Raum nach rechts, so daß Ihr bei der linken oberen Säule steht. Dort leuchten an der unteren Wand zwei Lampen, zwischen denen Ihr mit einer Bombe ein Loch in die Mauer sprengen könnt. Die nächste Wand wird auf die gleiche Weise beseitigt, so daß Ihr erneut in dem Raum unterhalb der Säule steht. Jetzt zieht Ihr Euch mit dem Enterhaken zu der Schatzkiste auf der rechten Seite und Euer Weg mit der Kugel zur Säule ist frei!

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST — SNES

WO FINDE ICH DEN ZAUBERUMHANG?

Schon beim Vorgänger auf dem NES gab es unter Grabsteinen viel zu entdecken.

Der Umhang wird sich als sehr nützlich erweisen.

Diesen hilfreichen Gegenstand findet Ihr auf dem Friedhof in der Lichtwelt. Allerdings benötigt Ihr zur Bergung des Umhangs den Tinanenhandschuh, der in einer Schatztruhe des vierten Palastes in der Schattenwelt versteckt ist. Begebt Euch, sobald Ihr den Handschuh besitzt, in die rechte obere Ecke des Friedhofs und beseitigt die Steine mit den schwarzen Schatten. Den freigelegten Grabstein rempelt Ihr nun mit den Pegasusstiefeln an – die zum Vorschein kommenden Treppenstufen führen Euch zum gewünschten Umhang...

Disney's
TOY
STORY
LIGHTYEAR
Disney
INTER
ACTIVE
© Disney

TRICK ZONE

SECRET of EVERMORE

SNES

Zauberhagel

Wollt Ihr die magischen Fähigkeiten Eures kleinen Helden erhöhen? Normalerweise ist der Junge nur in der Lage, jeweils einen Zauber auf einmal abzufeuern. Ein weiterer kann erst aktiviert werden, wenn der vorhergehende sein Ziel erreicht hat. Doch mit einem kleinen Trick könnt Ihr einen ganzen „Zaubertanz" veranstalten. Wählt mit der Select-Taste den Hund an, so daß Ihr seine Steuerung übernehmt. Drückt anschließend den Y-Knopf, um in das Ringmenü zu gelangen und danach gleich den X-Knopf, damit die Übersicht des Jungen aufgerufen wird. Geht nun in das Menü, in dem Ihr die Zauber anwenden könnt und es kann losgehen. Schickt einen Zauber ab, indem Ihr zweimal den B-Knopf hintereinander drückt und betätigt gleich danach mit dem X-Knopf. Nun seid Ihr erneut im Zaubermenü, noch bevor der Spruch wirksam wird. Ihr seid jetzt in der Lage, gleich die nächste Magie einzusetzen.

Mächtige Zauber im Sammelpack!

Hier fliegen gleich mehrere Fäuste.

Macht dies ein paarmal hintereinander und auf Eure Gegner prasselt gleich ein ganzer Zauberhagel ein.

Rouven Boyd, Kitzingen

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

SNES

Tierisches Spiel

Habt Ihr Euch etwa bei der Europameisterschaft über die Schiedsrichter geärgert? Das kann schon mal vorkommen, denn Schiedsrichter sind ja bekanntlich auch nur Menschen. Oder etwa nicht? – Durch den folgenden Trick wird an der Anatomie der schwarzen Männer einiges geändert. Gebt im Titelbild, nachdem der Sprecher „Deluxe" gesagt hat, auf dem zweiten Controller folgende Kombination ein: OBEN, OBEN, UNTEN, UNTEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS und B. Nach erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzes Hundegebell. Ihr dürft nun dreimal raten, in welche Tiere sich Schieds- und Linienrichter verwandelt haben. Als Zusatz haben wir noch eine weitere Kombination, die auch im Titelbild sehr schnell über den zweiten Controller aktiviert werden kann: R, OBEN, UNTEN, L, X, B, LINKS, A, RECHTS und Y. Ein kurzer Hundelaut verdeutlicht, daß Ihr nun 6 neue Teams zur Auswahl habt.

Das All-Star Team besitzt die besten Werte!

Haben Hunde etwa gute Augen und sehen alle Fouls?

SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

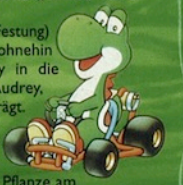
SNES

Ausgetrickster Zauberer

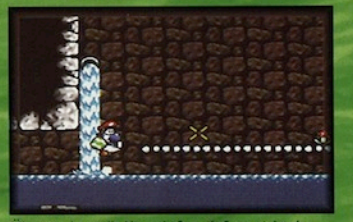
Hallo, hier ist der siebenjährige Maximilian mit einem Tip für alle, die gerne „Yoshi's Island" spielen.

In Level 3–8 (Audreys Festung) verwandelt Kamek eine ohnehin schon gefährliche Audrey in die gierig, geifernde, riesige Audrey, die drei ganze Treffer verträgt. Mit meinem Tip müßt Ihr sie lediglich einmal treffen: Nähert Euch soweit, bis die noch winzige Pflanze am rechten Bildschirmrand zu sehen ist. Springt in die Höhe und schießt während des Sprunges auf Audrey (eventuell Zielkreuz mit dem R-Knopf feststellen). Zugegeben, diese Aktion ist nicht einfach, aber wenn Ihr dies bewältigt habt, könnt Ihr Euch über einen verärgerten Kamek amüsieren.

Maximilian von Teuffenbach, Regensburg



An dieser Stelle Sprung und Schuß.



Überrascht stellt Kamek fest, daß er nicht der einzige Fiesling ist!

STAR TREK GENERATIONS – BEYOND THE NEXUS

GB

Siebte Mission gefällig?

Nachdem Ihr im sechsten Level erneut eine sehr schwere Energieverbindung erfolgreich aufgebaut habt, wartet die Enterprise Crew natürlich auf ihre nächste Aufgabe. Doch zuvor seid Ihr als echte „Trekkis" gefragt, denn der nächste Level ist nur über ein spezielles Paßwort zu aktivieren. Wißt Ihr noch den Namen des Raumschiffes, das die Besatzung der Enterprise im Kinofilm rettete? Falls Euer Erinnerungsvermögen dies nicht mehr rekapitulieren kann oder Ihr den Kinofilm schlichtweg nicht gesehen habt, seid Ihr mit folgendem Paßwort bereit für die letzte Mission: „FARRAGUT".

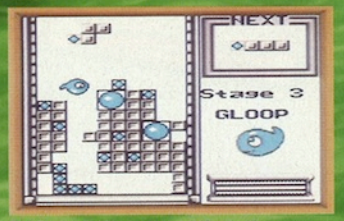
TETRIS BLAST

GB

Stärkere Gegner

TETRIS BLAST bringt eine neue Variante in das Taktik/Strategie-Genre. Der Gegner behindert aktiv den eigenen Spielaufbau! Da werden Steine manipuliert, Reihen erschaffen oder Löcher in Eure Bauwerke gegraben. Und über den folgenden Trick könnt Ihr neue Herausforderungen mit diesen Gegnern aktivieren.

Hier ist die neue Auswahl bereits zu sehen!



Die Devise heißt „geplante Offensive"!

Wenn im Titelbild die Spieleranzahl ausgewählt werden kann, drückt Ihr einfach fünfmal den B-Knopf und startet dann normal mit START die 1-Spieler-Variante. Im folgenden Auswahlbildschirm erkennt Ihr, daß hinter dem gewohnten „Fight" eine „2" erschienen ist. Jetzt wählt Ihr nur noch Euren Einstiegsgegner aus und los geht's!

Tim in Tibet

SNES

Paßwörter

Der Reporter Tim und sein niedlicher Hund Struppi sind echte Abenteurer. Stellt Euch doch vor, lediglich auf eine innere Eingebung hin durch einen Traum gestützt, machen sie sich auf eine langwierige Suche nach ihrem guten Freund Tschang. Ihre Fahrt führt sie von China in die Schweiz und über Katmandu nach Tibet. Falls Ihr sie dort begleiten wollt, gebt das **Paßwort 315** ein. Über einen Gebirgsfluß und schneebedeckte Hänge gelangt Ihr zum nächsten **Paßwort 907**. Endlich finden sie in der Nähe eines Flugzeugwracks Spuren von Tschang. Doch es gilt noch eine schaurige Höhle und eine waghalsige Kletterpartie zu bestehen, bis sie das **Paßwort 623** erreicht haben. In tiefem Schneegestöber finden sie schließlich ein tibetanisches Bergkloster – und waren da nicht auch noch Gerüchte von einem Yeti? Aber das müßt Ihr jetzt selbst herausfinden!

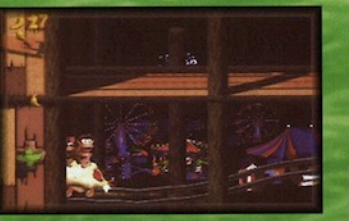
DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

SNES

Ein lohnender Umweg

Münzen sind neben Bananen die begehrtesten Objekte, die im Dschungel zu finden sind. Die besonders großen sind zusätzlich mit den Buchstaben „DK" versehen und richtig wertvoll, da die spielinterne Rangliste Mario, Yoshi und Link zu Beginn auf den führenden Plätzen sieht. Doch oft ist es nicht einfach, diese begehrten Teile zu erwischen. Beispielsweise muß man dazu im Level „Alptraum Fahrt" alle Kremfahrer überholen. Doch dafür gibt es einen rasanten Tip: Fahrt zu Beginn nicht nach rechts, sondern steuert Euren Wagen sofort nach links! So bekommt Ihr einen absoluten Turboanschub verpaßt. Viel Spaß noch mit dem Spiel!

Florian Cremers, Nettetal-Kaldenkirchen



Benutzt auch den Y-Knopf!

MEGA MAN X2

SNES

Mega Man goes Street Fighter

Jeder begeisterte Mega Man X-Fan fragt sich, ob es wohl bei der Fortsetzung dieses Abenteuers auch eine versteckte Zusatzwaffe gibt, wie im ersten Teil. Die Antwort lautet „ja"! Allerdings ist es diesmal nicht der altbekannte Ha-Do-Ken, sondern der Dragon Punch.

Um ihn zu erhalten, müßt Ihr alle acht Herzcontainer und alle vier Zusatztanks Euer Eigen nennen können. Begebt Euch anschließend in den dritten Abschnitt der Nordpol-Stage. Genau in der Mitte dieses Levels befindet sich eine höhergelegene Leiter, die Ihr nur erreichen könnt, wenn Ihr eine Fledermaus an diese Stelle lockt und sie mit dem Crystal Hunter einfriert. Von diesem Eiskristall aus könnt Ihr nach links oben an die Wand springen und von dort aus die Leiter erreichen. Haltet Euch nun immer nach rechts und überwindet ganz rechts die Stacheln mit Hilfe des voll aufgeladenen Speed Burners und den Schuhen. Wenn Ihr nun das Extraleben erreicht habt, müßt Ihr Euch an der linken Wand nach unten rutschen lassen und findet dadurch einen versteckten Raum. Wenn Eure Energieanzeige komplett gefüllt ist und Ihr alle oben genannten Gegenstände besitzt, taucht Dr. Lights Teleporter auf.

KLASSIK-TIP

SUPER MARIO LAND 2 6 Golden Coins

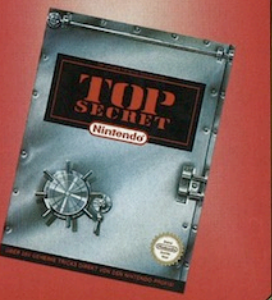
GB

So geht's leichter!

Mario hat in seinem Abenteuer wirklich viel zu tun. Da gibt es riesige Level, sechs wertvolle Münzen, versteckte Wege und natürlich eine Vielzahl an Gegnern. Und Wario sitzt hämisch lachend in seinem Schloß und freut sich, wenn Mario erst gar nicht in seine Nähe kommt. Doch Ihr wollt unseren Helden bestimmt unterstützen und sicher durch alle Gefahren lotsen. Falls Euch dabei zu viele Widersacher behindern, könnt Ihr den Spielverlauf vereinfachen. Drückt bei der Auswahl der Speicherstände einfach die Select-Taste und das Wort „Easy Mode" erscheint. Diesen leichteren Spielmodus könnt Ihr in diesem Bildschirm jederzeit auch wieder ein- oder ausschalten.

Extrem einfach für Einsteiger – der Easy Mode.

Wenn Ihr noch mehr Geheimnisse von den Nintendo Profis erfahren wollt, dann besorgt Euch einfach den „Offiziellen Top Secret Spieleberater" mit über 250 Tips & Tricks zu mehr als 100 Nintendo Spielen. Das praktische Buch gibt's auch als Bestandteil des Club Nintendo Power Pakets.



Disney's

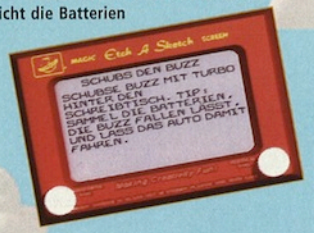
TOY STORY

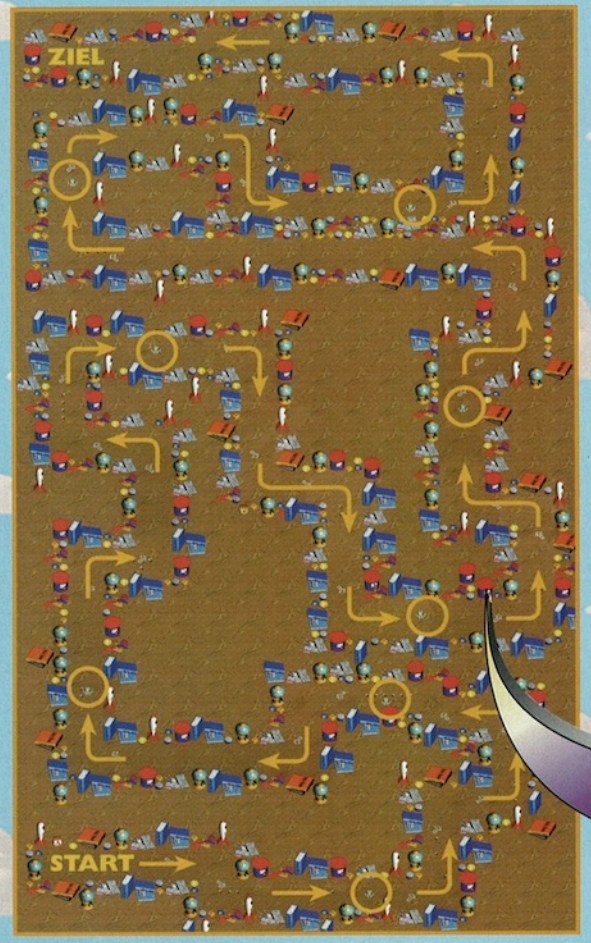
STAGE 2

Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe die komplette erste Stage präsentiert haben, stellen wir Euch diesmal die gesamte zweite Welt und das erste Level der dritten Stage vor. Der Schauplatz der zweiten Stage ist noch immer Andys Zimmer, doch diesmal kommen einige sehr schwierige Prüfungen auf Woody zu. Beispielsweise muß er seine Künste als Rennfahrer und als Reiter unter Beweis stellen. Doch seht selbst… (mm)

Stage 2 LEVEL 1

Woody hat einen hinterhältigen Plan gefaßt. Er will versuchen, seinen Widersacher Buzz mit Hilfe des Fernlenkautos Turbo hinter die Kommode zu stoßen. Damit ihm nicht die Batterien ausgehen, muß er darauf achten, immer neue einzusammeln. Die Versorgung wird von Buzz gewährleistet, denn jedes Mal wenn dieser vom Fernlenkauto gerammt wird, verliert er eine seiner Batterien. Zufällig ist es genau der gleiche Typ, der auch das Fernlenkauto unter Strom hält.





TIP

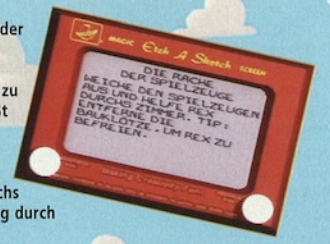
Schnell werdet Ihr feststellen, daß die Zeit, um den nächsten Buzz zu erreichen, äußerst knapp bemessen ist. Deshalb solltet Ihr besonders in den Kurven darauf achten, daß Ihr nicht an einem der Gegenstände hängenbleibt, denn das kostet Zeit.

Aufgrund der beschränkten Leistung von Turbos Batterien ist es ebenfalls empfehlenswert, Euren Widersacher nicht mit zu hoher Geschwindigkeit zu rammen. Auf diese Weise bleibt nämlich die Batterie, die Buzz verliert, in Eurer unmittelbaren Nähe.

© Disney

Stage 2 LEVEL 2

Nachdem Buzz verschwunden ist, fällt der Verdacht sehr schnell auf Woody. Nun richten sich alle Spielzeuge gegen den Cowboy. Um sein schlechtes Gewissen zu beruhigen und seinen guten Ruf wieder herzustellen, beschließt Woody, sich auf die Suche nach Buzz zu machen. Zuvor muß er jedoch das Zimmer durchqueren, in dem sich jede Menge Spielzeuge befinden, die nicht gerade gut auf ihn zu sprechen sind. Nur sein alter Kumpel Rex hält noch zu ihm. Diesen gilt es durchs Zimmer zu geleiten, denn an manchen Stellen wird ihm der Weg durch Hindernisse versperrt.



Auch in diesem Level gibt es wieder 50 Sterne einzusammeln. Die ersten findet Woody, wenn er gleich das erste Regal erklimmt. Doch Vorsicht ist geboten, denn ein Hubschrauber, ein Fragezeichenballon und ein Flugzeug auf der obersten Ebene versuchen sein Vorhaben zu verhindern.
Ist es Woody gelungen, all diesen Gefahren zu trotzen, muß er von der obersten Ebene des Regals nach links auf die Kommode springen. Hier wird der tapfere Cowboy die ersten der begehrten Sterne ergattern können. Anschließend kann er seinen Weg fortsetzen.

Schon bald muß Woody jedoch feststellen, daß ihm sein Weg durch einen Eimer versperrt ist. Er muß also das gleiche Regal erneut erklimmen und diesmal von der obersten Ebene aus mit einem weitem Satz nach rechts springen. Auf einer Doppelplattform gelandet, kann er zwei weitere Sterne einsammeln. Läßt sich Woody nun von dieser Ebene nach unten fallen, landet er direkt auf dem Eimer, der ihm zuvor den Weg versperrt hat. Nun kann er ungehindert seinem Freund Rex helfen, denn dessen Weg ist durch eine Bauklotzblockade versperrt. Außerdem findet Woody hier den ersten Continuepunkt.

Auch Specky, das Schwein, ist ziemlich sauer auf Woody. Für die Sau steht fest, daß Woody mit dem Verschwinden von Buzz zu tun hat. Deshalb überrascht Euch das Sparschwein mit einer ganz und gar nicht sparsamen Münzenattacke, der Ihr nur mit Mühe ausweichen könnt. Seid also auf der Hut!

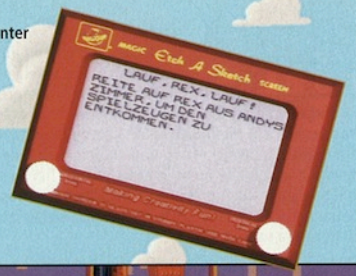
Klar, daß in solch einem schwierigen Level ein Extraleben nicht fehlen darf. Ihr erreicht es, wenn Ihr das Regal, das sich rechts von der zweiten Fahnenstange befindet, nach oben klettert und dort, von der obersten Plattform aus, nach links springt. Hütet Euch jedoch vor dem Flugzeug, das ebenfalls auf der obersten Ebene umherkreist.

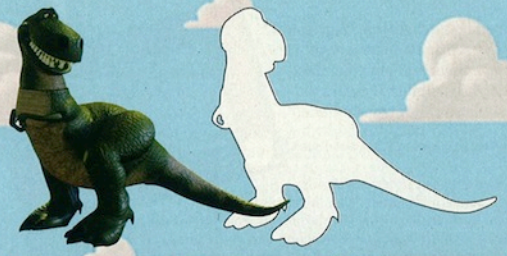
Links angekommen, müßt Ihr Euch erneut nach oben kämpfen. Auch hier ist es nicht einfach, den Angreifern auszuweichen. Habt Ihr die oberste Plattform dieses zweiten Regals erklommen, müßt Ihr noch zweimal nach links springen. Dort findet Ihr auf einer Buchstabenpyramide das Extraleben in Form eines Cowboyhutes.

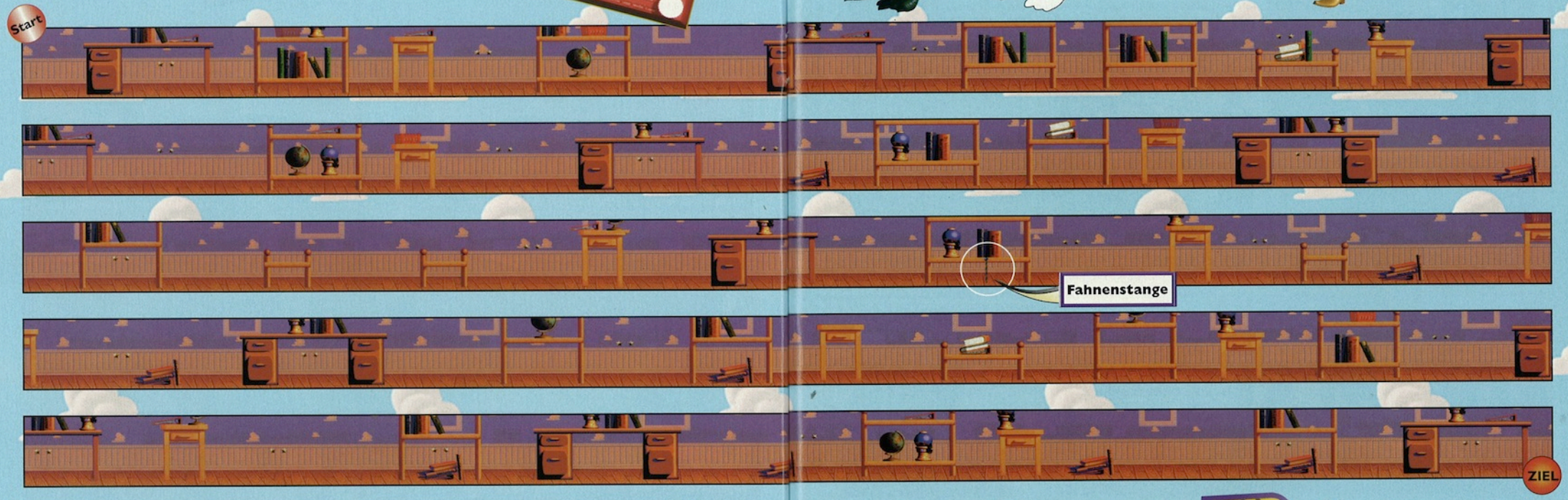
Das letzte Hindernis in diesem Level gilt eigentlich weniger Woody, als viel mehr seinem Kumpel Rex. Dieser wird nämlich von dem wütenden Muskelmann am Weiterlaufen gehindert. Woody kann diese Misere jedoch leicht beheben, durch einem lässigen Schlag mit seiner Aufziehschnur.

Stage 2 LEVEL 3

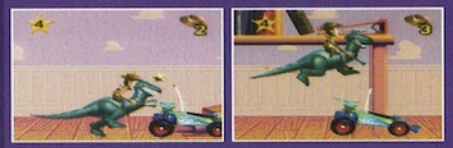
Nachdem Woody den ersten Abschnitt von Andys Zimmer hinter sich gebracht hat, folgt nun der zweite. Hier zeigt sich Woodys Freund Rex erkenntlich für die Hilfe im vorigen Level, er läßt den Cowboy auf seinem Rücken reiten. Das heißt natürlich noch lange nicht, daß das Level ein Spaziergang für die beiden Freunde wird. Während der Bildschirm unbarmherzig weiterscrollt, tauchen aus verschiedenen Richtungen Gegner auf. Das Fernlenkauto Turbo, fallschirmspringende Plastiksoldaten, Flugzeuge und Spielzeugeisenbahnen machen Euch den Weg zur anderen Seite des Raums zur Hölle.







Gefährlicher Raser!

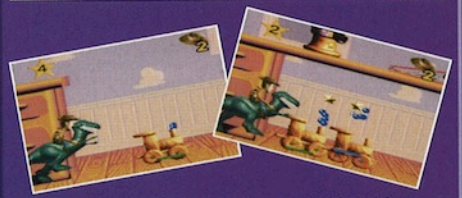


Turbo, das Fernlenkauto, wird Euch in diesem Level ganz besonders zu schaffen machen. Das Auto taucht oft unverhofft hinter Euch auf und versucht dann, Euch zu rammen. Ihr müßt also mit Rex im richtigen Moment nach oben springen, um Turbo auszuweichen. Doch auch dann ist die Gefahr noch nicht gebannt. Das Auto scheint nämlich von einer Frau gesteuert zu werden, es stoppt plötzlich, beschleunigt dann wieder, fährt nach vorn und dann wieder zurück. Turbo ist also ziemlich schwer auszurechnen, seid also auf alles vorbereitet.

Fliegende Gefahr!

Die Flugzeuge bergen gleich eine doppelte Gefahr in sich. Zum einen fliegen sie sehr tief und gefährden Euch, wenn Ihr den Hindernissen am Boden ausweicht, zum anderen springen Fallschirmspringer ab, denen man nicht sehr leicht ausweichen kann. In diesem Level ist also eine gute Koordinationsgabe und hervorragendes Timing gefragt. Versucht, die Fallschirmspringer möglichst früh zu überspringen. Je länger Ihr wartet, desto größer ist die Gefahr, daß Ihr von einem neuen Gegner überrascht werdet.

Kriechende Hindernisse!

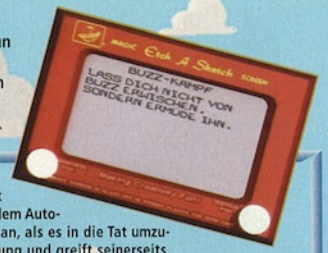


Im Gegensatz zu dem Fernlenkauto bewegen sich die Spielzeugeisenbahnen eher langsam. Doch genau darin besteht die Gefahr. Die Geschwindigkeit des schnellen Turbos und die der langsamen Loks richtig einzuschätzen ist sicher nicht einfach. Noch dazu tauchen die Eisenbahnen in recht unterschiedlichen Abständen auf. Mal ist es nur eine, mal sind es zwei, die dicht aufeinander folgen. Hier müßt Ihr wirklich auf alles achten und blitzschnell reagieren.

Um bei diesem nervenaufreibenden Level die Übersicht zu bewahren, solltet Ihr versuchen, Euch immer in der Mitte des Bildschirms zu bewegen. Auf diese Weise seht Ihr sowohl die Gegner, die sich Euch von hinten nähern, als auch die Hindernisse, die sich von vorn auf Euch zubewegen. Denkt auch daran, daß es nicht immer sinnvoll ist, mit Rex zu beschleunigen. In manchen Situationen ist es besser, das Tempo des Sauriers zu verringern. Auf diese Weise habt Ihr mehr Zeit, Eure nächsten Sprünge und Ausweichmanöver zu planen.

Stage 2 LEVEL 4

Nachdem Ihr es geschafft habt, das Zimmer zu durchqueren, folgt nun ein erneutes Duell mit Buzz. Vielleicht werden sich die beiden nach dieser Auseinandersetzung endlich zusammenraufen. Denn eigentlich hat Woody gar nichts gegen den Spaceranger persönlich. Er war lediglich sauer, daß ihm ein anderes Spielzeug seine Position bei Andy streitig gemacht hat...



Diesmal muß Woody seinen Widersacher nicht direkt angreifen, sondern versuchen, ihn mit dem Autoreifen zu treffen. Doch das hört sich leichter an, als es in die Tat umzusetzen ist. Buzz ist nämlich ständig in Bewegung und greift seinerseits mit zwei verschiedenen Attacken an. Woodys Aufgabe besteht nun darin, den Autoreifen mit Hilfe seiner Aufziehschnur so zu bewegen, daß Buzz von ihm getroffen wird. Die Bildschirmdarstellungen dieses Duells entsprechen denen des ersten Duells. Oben links werden Woodys Hitpoints angezeigt, in der Mitte seht Ihr die Zahl der Treffer, die Buzz noch verkraften kann und rechts seht Ihr Woodys verbleibende Versuche.

Die erste Attacke von Buzz. Er nimmt Anlauf und läuft wie ein wilder Stier auf Woody zu. Dabei wird er immer schneller. Diesem Angriff von Buzz könnt Ihr relativ leicht ausweichen, indem Ihr früh genug zum Sprung über ihn ansetzt.

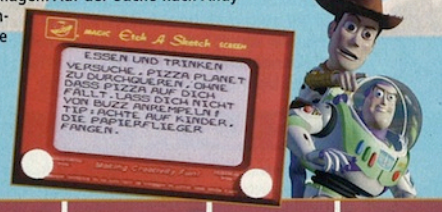
Die zweite Attacke von Buzz fällt schon etwas energischer aus als die erste. Hierbei springt Buzz wie ein Flummi durch das Areal und verliert dabei Sterne. Bei dieser Attacke solltet Ihr Euch auf keinen Fall in eine der Ecken treiben lassen, denn hier könnt Ihr Eurem Widersacher nicht mehr entgehen. Bleibt immer in Bewegung und unterlauft Buzz im richtigen Moment.

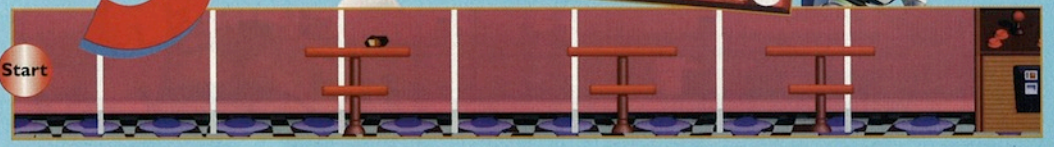
Getränkeautomat des Grauens!

Tja, auch mit dem Getränkeautomat scheint etwas nicht zu stimmen. Immer wenn die beiden ihn passieren, hagelt es Dosen. Hier ist es nicht ganz einfach, den Hindernissen auszuweichen. Versucht deshalb, die Dosen zunächst passieren zu lassen und dann über den Auswurfschacht zu springen. Dieser Automat des Grauens wird Euch im gesamten Level achtmal begegnen.

Stage 3 LEVEL 1

Nachdem sich Woody und Buzz miteinander angefreundet haben, beschließen sie, von nun an Ihren Weg gemeinsam fortzusetzen. Mittlerweile sind die beiden im Fast Food Restaurant PIZZA PLANET gelandet, denn hierher hat es auch Andy und dessen Mutter verschlagen. Auf der Suche nach Andy müssen die beiden nun das Restaurant durchqueren. Um nicht aufzufallen, haben sich die beiden Freunde getarnt, mit einem Pappbecher und einer Burger-Verpackung. Dennoch lauert auch hier eine Gefahr nach der anderen.





Gefahr von oben!

Offensichtlich scheint das Essen hier nicht sonderlich zu schmecken, denn auf allen Tischen liegen Reste des köstlichen Fast Foods, die genau in dem Moment vom Tisch fallen, in dem Woody und Buzz am Tisch vorbeilaufen. Die beiden sollten sich also äußerst vorsichtig fortbewegen, um nicht von abstürzenden Hot Dogs, Burgern oder Pommes Frites getroffen zu werden.

Papierflieger und Riese!

Die dritte Gefahr, die Euch in diesem Level begegnen wird, ist ein Kind, das scheinbar planlos im Restaurant umherrennt. Klar, daß der Typ dabei nicht auf Dinge achtet, die auf dem Boden liegen. Hier kann es also leicht passieren, daß Euch das Kind entdeckt. Doch der unbarmherzige Zertreter kündigt sein Kommen kurz vorher durch einen Papierflieger an. Wenn Ihr diesen seht, solltet Ihr sofort stehenbleiben und den Becher auf den Boden setzen.

Nicht zu langsam

Auf Eurem Weg durch das Restaurant solltet Ihr nicht den Fehler begehen, Euren Weg zu langsam anzugehen. Dann nämlich werdet Ihr unabsichtlich von Buzz gerammt, der hinter Euch läuft und Ihr verliert einen Eurer wertvollen Lebenspunkte. Bleibt also beispielsweise nicht zu lange vor einem der Getränkeautomaten stehen, denn sonst besteht die Gefahr, daß Euch Buzz einholt und von hinten rammt.

Auf zu den letzten beiden Kursen vor den Spezialwelten von KIRBY'S DREAM COURSE! Alle, die unsere bisherigen Berichte über diese abgefahrene Mixtur aus Golf und Billard aufmerksam gelesen haben, werden jetzt bereits im Besitz sechs funkelnder Goldmedaillen sein. Damit Ihr auch die letzten beiden Runden mit dieser Auszeichnung abschließen könnt, haben wir noch einmal unser ganzes „golferisches" Können aufgeboten und Kurs7 und Kurs 8 ohne Rücksicht auf Verluste und Überstunden durchgespielt! (tg)

KURS 7

LOCH 1

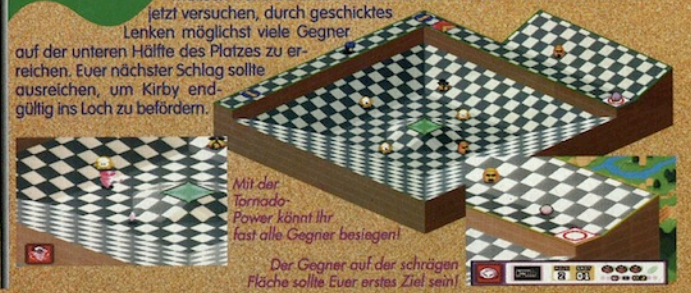
An diesem Loch ist es so leicht wie nie zuvor, mit nur einem einzigen Schlag einzulochen. Schlagt Kirby in der Richtung des Ufos als einen hohen Ball mit etwas Vorwärtsdrall ab. Habt Ihr das Ufo erreicht, dann benutzt seine Fähigkeit, um zum nächsten Gegner zu fliegen. Habt Ihr auch diesen passiert, lenkt Euer Kirby-Ufo nach rechts oben zum Felsengegner. Dessen Fähigkeit könnt Ihr jetzt verwenden, um das Ufo direkt über dem Loch in einen Stein zu verwandeln und einzulochen.

Wenn Ihr das Ufo erreicht, setzt dessen Fähigkeit sofort ein!

Eine geschickte Steuerung bringt Euch hier mit nur einem Schlag ans Ziel!

LOCH 2

Vor dem ersten Schlag müßt Ihr das Steuerkreuz zuerst 20mal nach rechts drücken und dann mit voller Kraft zuschlagen. So erwischt Ihr den ersten Gegner, der sich auf der Schräge befindet. Kirby wird nach diesem Schlag automatisch weiterbefördert und erhält die Tornado-Power. Mit der müßt Ihr jetzt versuchen, durch geschicktes Lenken möglichst viele Gegner auf der unteren Hälfte des Platzes zu erreichen. Euer nächster Schlag sollte ausreichen, um Kirby endgültig ins Loch zu befördern.



Mit der Tornado-Power könnt Ihr fast alle Gegner besiegen!

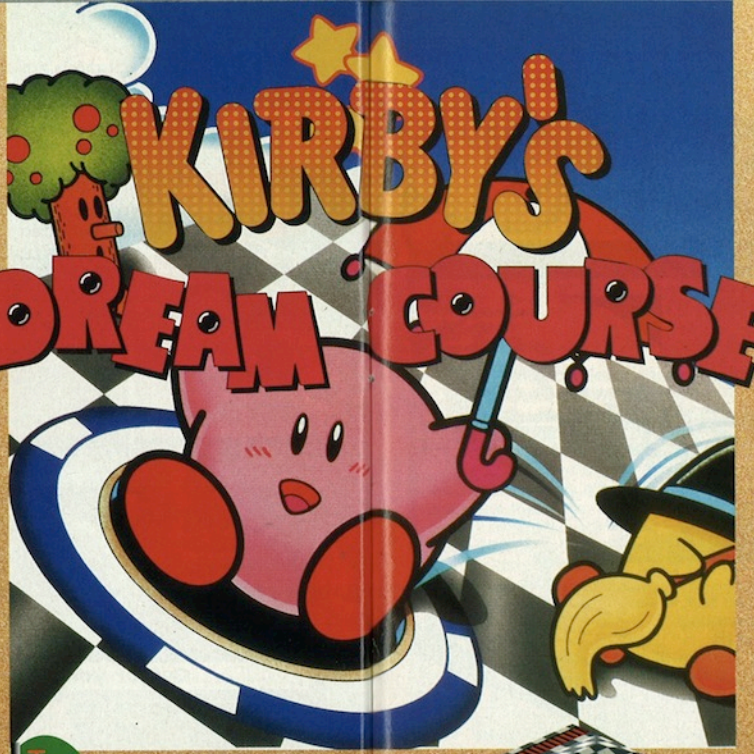
Der Gegner auf der schrägen Fläche sollte Euer erstes Ziel sein!

LOCH 3

Es ist keine leichte Aufgabe, hier ein Hole in One zu schaffen, aber es ist durchaus machbar. Drückt zuerst zweimal die R-Taste Eures Controllers. Schießt Kirby nun flach und mit voller Kraft in Richtung des Igels ab. War Euer Schlagtiming richtig, erreicht Kirby den Teleporter auf der Spitze des Berges und wird zur anderen Seite gebeamt. Mit etwas Glück schafft Ihr es jetzt, an Kracko vorbeizukommen und dank des Beschleunigungspfeils gleich einzulochen.

Nur Kracko könnte Euch hier einen Strich durch die Rechnung machen!

© 1994,1995 HAL Laboratory, Inc. Nintendo



LOCH 4

Drückt die R-Taste des Controllers zweimal und anschließend das Steuerkreuz noch 15mal nach rechts. Schießt Kirby jetzt flach und mit voller Power in Richtung des äußersten Fließbandes ab. Auf diesem gleitet Kirby nach oben, anschließend nach links und zum linken Fließband. Mit etwas Glück und Geschicklichkeit schafft Ihr jetzt ein Hole in One. Allerdings müßt Ihr vielleicht etwas mit dem A-Knopf nachhelfen!

Mit ein bißchen Glück könnt Ihr auf dem Rückweg einlochen!

LOCH 5

Drückt zuerst zweimal die L-Taste, damit die Hilfslinie in Richtung der beiden Beschleunigungspfeile zeigt. Schlagt jetzt mit etwas weniger als 3/4 Eurer Kraft zu. Mit Hilfe der Hochsprungfähigkeit kann es Euch gelingen, Kracko zu überwinden und die nächsten beiden Beschleunigungspfeile zu erreichen. Hat dieser Teil geklappt, seid ihr auf direktem Hole in One-Kurs und könnt zusehen, ob Kirby mit einem satten Plopp im Loch verschwindet.

Im Sprung überwindet Ihr Kracko, um seinen Elektroschocks auszuweichen!

LOCH 6

Geübte Dream Course-Sportler können hier ein Hole in One schaffen. Schlagt Kirby flach und mit voller Power in Richtung des Gegners vor der Schräge ab. Auf dem Rückweg müßt Ihr versuchen, den Hochsprung aus dem letzten Level kurz vor dem nächsten Gegner einzusetzen, der Euch dann die Elektro-Power verleiht. Bevor Ihr den letzten Gegner oben erreicht, solltet Ihr diese Fähigkeit verwenden, um Whispy aus dem Weg zu räumen und sicher das Loch zu erreichen.

Setzt kurz vor diesem Gegner den Sprung ein, um die Stufe zu überwinden!

Trotz der schwierigen Lage des Lochs wird es Kirby schaffen!

LOCH 7

Zur Vorbereitung an diesem Loch müßt Ihr zuerst viermal die L-Taste betätigen. Schlagt Kirby dann als hohen Ball mit maximalem Rückwärtsdrall und 3/4 Power ab. Sobald Ihr die Elektro-Power besitzt, solltet Ihr sie einsetzen, um damit die Krackos aus dem Weg zu räumen und so nahe wie möglich ans Loch heranzukommen. Glückskinder werden dank der Stein-Power sogar mit einem Hole in One belohnt. Doch das ist wie gesagt leider reine Glückssache!

Bevor Kirby diesen Gegner erreicht, müßt Ihr die Elektro-Power einsetzen!

Die Fähigkeit, Kirby in einen Stein zu verwandeln, hilft Euch beim Einlochen!

LOCH 8

Euer erster Schlag an diesem Loch sollte ein hoher Ball in Richtung des Ufos sein, den Ihr mit etwas mehr als halber Kraft abschlagt. Seid Ihr im Besitz der Ufo-Power, setzt sie sofort ein und fliegt geradeaus zum nächsten Gegner, dann nach rechts und anschließend nach unten in Richtung des Lochs. Mit ein bißchen Glück und Geschick schafft Ihr es, Kirby gleich beim ersten Versuch einzulochen.

Als Ufo könnt Ihr einen nach dem anderen Gegner eliminieren!

Die Zeit ist knapp, aber es könnte reichen, um einzulochen!

KIRBY'S DREAM COURSE

KURS 8

LOCH 1

Drückt das Steuerkreuz vor dem ersten Schlag 10mal nach links und schlagt dann einen flachen Ball mit maximaler Kraft. Auf diese Weise müßtet Ihr die ersten beiden Gegner ausschalten können. Versucht nun, die drei Gegner am unteren Rand des Feldes zu eliminieren, damit Ihr mit dem letzten, sehr gefühlvollen Schlag einlochen könnt. Zu dieser Prozedur braucht Ihr etwas Übung, denn die Anordnung der Gegner ist sehr schwierig!

Die Reihenfolge der Gegner auf der untersten Ebene bleibt Euch überlassen!

Wenn Ihr den Schlag wie angegeben ausführt, erwischt Ihr zuerst diesen Gegner!

LOCH 2

Springt nicht zu früh, sonst geht Kirby baden!

Mit dieser Technik locht Ihr mit dem zweiten Schlag ein!

Schießt Kirby beim ersten Schlag mit 1/4 der Kraft in die angegebene Richtung. Hat er den Beschleunigungspfeil erreicht, wird er über den Teich katapultiert. Und jetzt heißt es aufgepaßt: Befindet sich Kirbys Schatten über der letzten dunklen Fliese im Wasser, müßt Ihr die Hochsprung-Power aktivieren.

Auf diese Weise schnappt er sich auch noch die beiden folgenden Gegner. Euer zweiter Schlag sollte jetzt schräg von der Bande abprallen, den ersten Gegner treffen und dann ins Loch gehen. Schlagt dazu mit etwas mehr als halber Kraft zu.

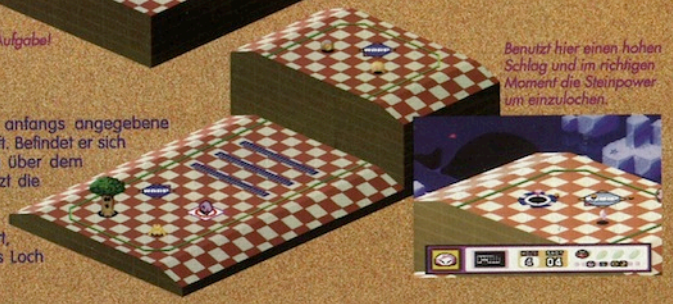
LOCH 3

Bei diesem Platz müßt Ihr davon ausgehen, daß Ihr mindestens zwei Schläge benötigt. Schlagt den ersten als hohen Ball mit 3/4 der Kraft in die am Anfang vorgegebene Richtung. Mit etwas Glück bleibt Kirby jetzt genau vor dem zweiten Gegner liegen. Mit Eurem zweiten Schlag müßt Ihr jetzt die Neigung des Grüns vor dem Loch ausgleichen. Schlagt dazu nicht gerade, sondern ein wenig versetzt zu den Richtungspfeilen. Um diesen Schlag optimal auszuführen, braucht man sehr viel Übung. Doch mit der Zeit wird es schon klappen!

Das Gefälle auf dem Grün erschwert die Aufgabe!

LOCH 4

Schlagt Kirby in die anfangs angegebene Richtung mit voller Kraft. Befindet er sich dann auf dem Rückweg über dem dritten Lüftungsschacht, setzt die Hochsprung-Power ein. So gelangt Ihr zu den anderen beiden Gegnern. Wenn Ihr die Stein-Power besitzt, benutzt sie sofort, damit Ihr mit dem nächsten Schlag gerade ins Loch treffen könnt.



Benutzt hier einen hohen Schlag und im richtigen Moment die Steinpower um einzulochen.

LOCH 5

Schlagt zuerst einen flachen Ball mit etwas mehr als halber Kraft, um die ersten beiden Gegner zu eliminieren. Danach folgt ein hoher Ball, um die beiden Kürbisse und den Tornado zu erwischen. Wenn Ihr im Besitz der Tornado-Power seid, aktiviert sie sofort und versucht, die nächsten beiden Gegner zu erreichen und mit dem Restschwung einzulochen. An die Steuerung des Tornados müßt Ihr Euch aber wahrscheinlich erst gewöhnen.

Als Feuerball getarnt, kann Kirby die Tornado-Power erhalten!

Die Steuerung des Tornados wird Anfängern nicht ganz leicht fallen!

LOCH 6

Betätigt bei diesem Versuch zuerst einmal die L-Taste und schlagt dann einen hohen Ball in Richtung des ersten Ufos ab. Sobald Ihr die Ufo-Power erhaltet, setzt sie ein und steuert nach links zum ersten Gegner. Habt Ihr diesen erreicht, fliegt immer an der Wand entlang, bis Ihr am vorletzten Kopf angelangt seid. Jetzt müßt Ihr Euer Ufo im Zickzack zum nächsten Ufo lenken. So könnt Ihr dessen Fähigkeit, noch immer während des ersten Schlages, erneut einsetzen. Steuert Kirby jetzt die Rampen zum Loch hinauf und drückt über dem Loch den B-Knopf, um mit dem ersten Schlag einzulochen.

Mit einem hohen Schlag erwischt Ihr das Ufo!

LOCH 7

Die Herausforderung für Hole in One-Spezialisten! Schießt in die anfangs angegebene Richtung mit 3/4 der Kraft ab. Setzt sofort nach dem Abschuß die Ufo-Power aus der vorherigen Runde ein und eliminiert die beiden Gegner. Jetzt müßt Ihr versuchen, in der Mitte des rechten oder linken Randes der mittleren Sprungrampe nach unten zu fliegen. Gelingt Euch das, habt Ihr die richtige Höhe, um über die Banden zu fliegen und trotzdem die Gegner zu erreichen. Wenn Ihr es schafft, als vorletzten Gegner den Tornado zu besiegen, reicht Euch dessen Kraft, um mit dem ersten Schlag einzulochen.

Eine sehr schwierige Aufgabe liegt hier vor Euch!

Wenn der Trick mit dem Ufo fehlschlägt, müßt Ihr die Teleporter benutzen!

LOCH 8

Mit der Eis-Power könnt Ihr alle störenden Wasserflächen ohne Probleme überwinden!

Zielt Euren Schlag sehr genau, um das Ufo auch zu erreichen!

Was zu Anfang riesig schwer erscheint, ist durchaus mit einem Schlag zu meistern. Schlagt zuerst einen hohen Ball in Richtung des Tornados. Benutzt anschließend dessen Power, um den Schneemann zu erreichen und aktiviert ihn bevor ihr den Beschleunigungspfeil erreicht. Als nächster könnt Ihr die Steinpower einsammeln und genau über den Reifen einsetzen. Nutzt danach den Reifen, überrollt den Feuerball und ihr prallt gegen die Barriere. Dabei werdet Ihr nach oben geschleudert. Setzt dann am nächsten Punkt den Feuerball ein und ihr erreicht das Ufo und die nächsten drei Objekte. Mit letzter Ufo-Kraft erreicht Ihr den Hochsprung, mit dessen Hilfe Ihr über den Baum und zum Loch gelangt.

Tim in Tibet

Auf der Suche nach ihrem verschollenen Freund Tschang haben Tim und Struppi bereits einige haarsträubende Abenteuer hinter sich gebracht. Doch was die beiden Hergé-Helden in den nächsten Leveln dieses einzigartigen (Super) Game Boy-Spiels alles anstellen müssen, um den jungen Chinesen Tschang zu retten, ist wirklich einmalig. Hier wird selbst den erfahrensten 8-Bittern alles an Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen abverlangt. (jk)

Die Suche nach Tschang!

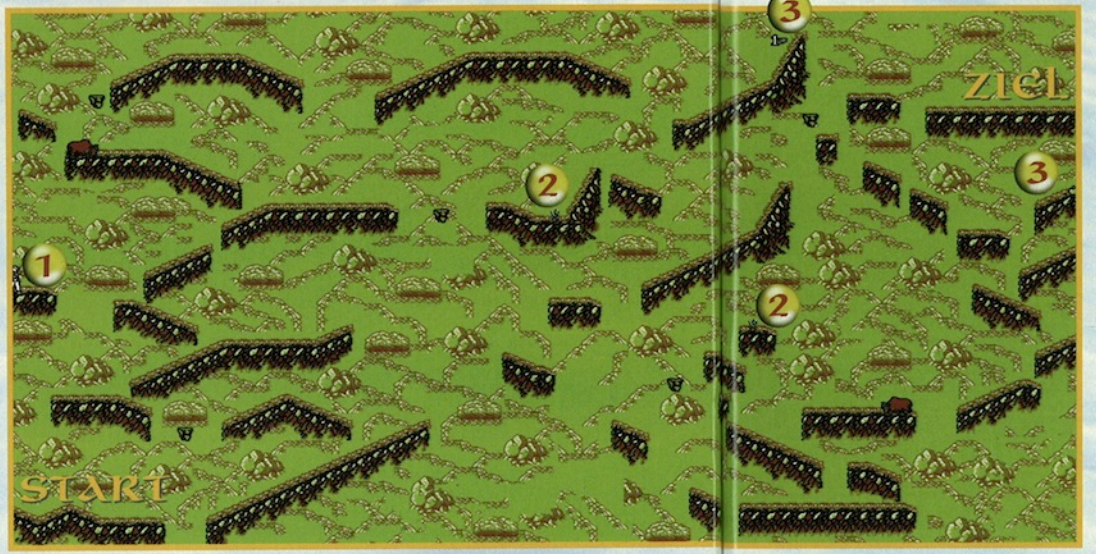
Trotz der schlechten Nachrichten aus den Medien ist Tim davon überzeugt, daß sein junger Freund Tschang noch am Leben ist. Er will nichts unversucht lassen, um seinen Freund zu retten. Deshalb heuert Tim den erfahrenen Bergführer Tharkey an. Dieser Führer soll ihm dabei helfen, in den unfreundlichen tibetanischen Bergen zurechtzukommen. Ob Tschang wirklich noch am Leben ist? Oder ist dies lediglich eine fixe Idee, die sich unser Held in den Kopf gesetzt hat, um den Schmerz über Tschangs Verlust zu verdrängen?

Das Gebirge

1 Ein weiser Mann!

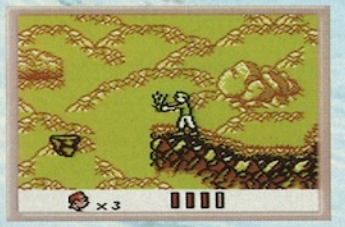
Bei Punkt 1 auf der Karte könnt Ihr einen alten Mann finden. Dieser Alte ist zwar nicht besonders gesprächig, hat aber dennoch einen guten Tip für Tim auf Lager. Er erzählt dem jungen Reporter, daß die Jaks gerne frisches Gras fressen. Noch kann Tim mit dieser Information nicht

allzuviel anfangen. Doch dies wird sich ändern, sobald er auf einen der Jaks trifft, die ihm trotzig den Weg versperren.



2 Leckeres Gras!

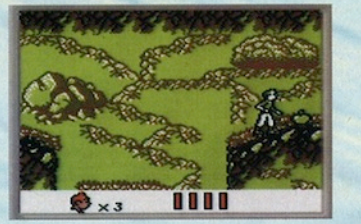
Auf einigen Felsplateaus könnt Ihr frische Grasbüschel finden. Dieses Gras benötigt Ihr, um die Jaks zu füttern. Dann könnt Ihr über sie hinwegspringen, ohne Energie zu verlieren. Seid



Ihr an einem Grasbüschel angelangt, müßt Ihr lediglich das Steuerkreuz nach unten drücken, damit Tim das Gras aufheben kann. Lauft nun zu einem der Jaks und legt das Büschel ab. Ihr werdet sehen, daß die Jaks ganz wild auf Gras sind und sofort damit beginnen, lecker loszuschmatzen. Nun könnt Ihr gefahrlos über sie hinwegspringen.

3 1-Up und frisches Obst!

An den markierten Stellen, die Ihr auf der Karte erkennen könnt, wartet jeweils ein Extraleben und ein Apfel auf Euch. Der Apfel verleiht Tim neue Energie. Dieses schmackhafte Obst solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen. Der Weg bis zum Ziel ist noch weit und unser junger Held wird sicher noch einige Treffer einstecken müssen, die an seiner Energieleiste zehren.



© 1995 Infogrames. All rights reserved. Licensed by Nintendo.

Tim in Tibet

Der reissende Fluss

Nachdem Ihr Tim sicher durch das Gebirge geleitet und selbst die störrischen Jaks überwunden habt, gelangt Ihr an einen mächtigen Fluß. Diese Situation kommt Tim durchaus bekannt vor. Vor einiger Zeit rettete er den Chinesen Tschang aus den Fluten des Jang-Tse-Kiang. Doch Struppi, Tims schlauer Hund, hat wieder einmal nur Unsinn im Kopf. Mit einem mächtigen Satz springt der kleine Kläffer in den reißenden Fluß. Tim überlegt nicht lange und springt seinem vierbeinigen Freund mutig hinterher.

1 Feuchtes Vergnügen!

Tim muß sich in dem kühlen Naß vor gefährlichen Wasserstrudeln in acht nehmen und den Unmengen Treibholz geschickt ausweichen. Da kann man von Glück reden, daß Tim ein sehr guter Schwimmer ist. An den Holzbarrieren kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr auf einen der Felsblöcke steigt und die Sperre überspringt. Gebt Euch Mühe und versucht, die Felsbrocken rechtzeitig zu besteigen. Denn seid Ihr erst einmal daran vorbeigeschwommen, wird es äußerst haarig.

3 Extraleben!

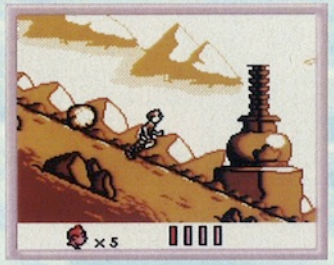
Auch wenn Tim schon am Ende seiner Kräfte zu sein scheint, solltet Ihr versuchen, an dieses Extraleben heranzukommen. In den nächsten Abschnitten des Spiel werden noch einige harte Level auf Euch warten. Da ist es von besonderem Vorteil, wenn Ihr über ein paar Leben mehr auf dem Konto verfügt. Um dieses Extraleben zu erreichen, müßt Ihr gleich nach der Barriere das Steuerkreuz nach unten drücken.

2 Apfel in Sicht!

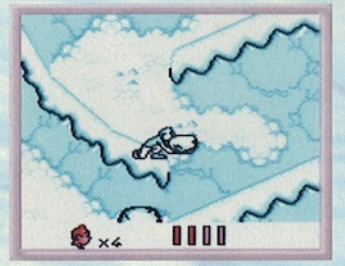
Diesen leckeren Apfel solltet Ihr Euch auf keinen Fall entgehen lassen. Tim wird sicher etwas frische Energie gebrauchen können. Der Fluß birgt so manche Gefahren, die dem jungen Helden alles abverlangen. Trotz seiner enormen Kraulkünste kann er es nicht vermeiden, gelegentlich einen Treffer abzubekommen. Damit sich die Energieleiste des Reporters wieder etwas erholt, sollte er sich die kleine Pause gönnen und den Apfel in aller Ruhe vertilgen.

Wie geht es weiter?

Noch kann Tim dem jungen Chinesen Tschang nicht helfen. Es warten noch zahlreiche Aufgaben auf ihn. Beispielsweise muß er im Gebirge einen gefährlichen Abhang hinabrennen und in einem bitterkalten Schneelevel darauf achten, daß er nicht erfriert. Danach kann er in dem Flugzeugwrack-Level nach Tschang suchen. Doch auch nach diesen haarsträubenden Abenteuern ist noch lange nicht Schluß. Zunächst erhaltet Ihr ein Paßwort und müßt dann mit Tim in den weiteren Leveln Euer gesamtes Können aufbieten, um dem jungen Tschang aus der Patsche zu helfen.



Vorsicht vor den herunterrollenden Felsbrocken!



Brrr, so ein großer Schneeball kann ganz schön kalt sein!

Wird Tim in diesem Wrack noch Überlebende finden?

Steinzeit und Antike dieses Action-Adventures haben wir Euch bereits genauer vorgestellt. Damit auch in Zukunft keine Probleme auftreten, folgt an dieser Stelle der letzte und wahrscheinlich aufregendste Teil Evermores: Assitopia! Die Intrigen des defekten Roboters Edgar erreichen in Professor Seltsams Raumstation ihren Höhepunkt. Ihr müßt in dieser futuristischen Umgebung versuchen, den Professor zu finden und seinem mißratenen Diener das schmutzige Handwerk legen. Behindert werdet Ihr bei Eurem Vorhaben von einer Vielzahl kleiner und großer kybernetischer Gegner, die allesamt Edgars Befehlen gehorchen. *(tg)*

SECRET OF EVERMORE

Viel Zeit ist vergangen...

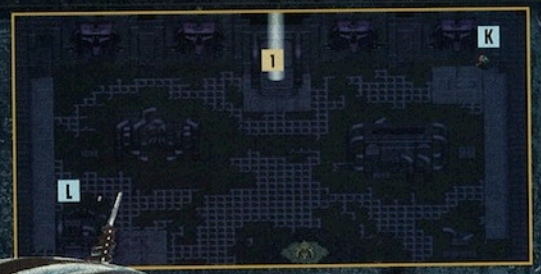
...seit ein Hund einer Katze folgte und dabei die Ruine eines geheimen Labors entdeckte. Dieser schicksalshafte Fund sorgte dafür, daß es einen Jungen, zusammen mit eben diesem Kläffer, nach Evermore verschlug. Dort sucht er verzweifelt nach einem Rückweg nach Großostheim, seinem Heimatdorf. Viele Bewohner Evermores haben ihm während seiner Suche eine helfende Hand gereicht. Durch ihre Hilfe ist es unserem Helden gelungen, bis in die Raumstation des Professors Igor Seltsam vorzudringen.
Von diesem hofft er, mehr über Evermore und seine Rückkehrchancen zu erfahren. Aber noch ist guter Rat teuer, denn Assitopia ist groß und niemand kennt den genauen Aufenthaltsort des Professors!

Der Schrecken begann in Gestalt einer Katze! Ohne auf Eure Rufe zu reagieren, setzt Euer Hund zur Verfolgung an und entdeckt das geheimnisvolle Labor!

Unheimlich präsentiert sich die unbekannte Ruine! Was sich wohl hinter dem halb zerfallenen Gemäuer verbirgt?

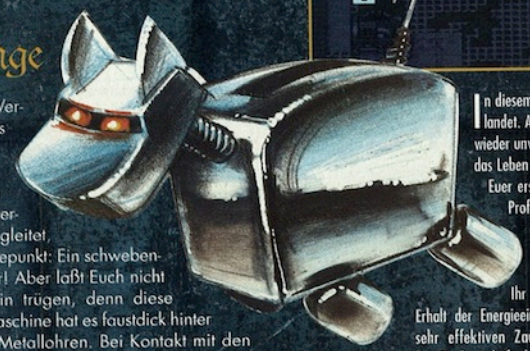
Hätte er bloß niemals die Kabel berührt! Die Maschine wird aktiviert und Ihr landet, zusammen mit Eurem Freund, auf direktem Wege in Evermore!

Nach einem kurzen Aufenthalt in Professors Seltsams Raumstation werdet Ihr schnurstracks ans Ziel befördert, wo sich Euer Schicksal erfüllen soll.



Seltsame Dinge

An die verschiedenen Verwandlungen Eures Hundes solltet Ihr Euch zwar mittlerweile gewöhnt haben, aber was Euch in diesem Teil Evermores begleitet, ist der Höhepunkt: Ein schwebender Toaster! Aber laßt Euch nicht vom Schein trügen, denn diese Wundermaschine hat es faustdick hinter den Metallohren. Bei Kontakt mit den diversen Gegnern packt er kurzerhand ein Lasergeschütz aus und schießt damit um sich. Noch effektiver wird er, wenn Ihr seine Einstellung dahingehend einstellt, daß er seine Waffe zuerst auflädt, bevor er angreift. Denn dann hat bei seinen Schüssen kaum ein Gegner was zu lachen.



In diesem Raum seid Ihr mit der Rakete von Dr. Gallenstein gelandet. Achtet beim herumspazieren auf die Tentakel, die immer wieder unverhofft zwischen den Bodengittern auftauchen und Euch das Leben schwer machen. Der helle Lichtkegel in der Mitte sollte Euer erstes Ziel sein, denn hier beginnt Eure Suche nach dem Professor. Aber merkt Euch die Position des Raumes gut, denn später müßt Ihr hierher zurückkehren! Bei Punkt K bekommt Ihr nach dem Erhalt der Energieeinheit einen sehr effektiven Zauberspruch, bei Punkt L befindet sich der Teleporter, der Euch zu Edgar bringt. Dieser Teleporter ist aber zu Anfang noch deaktiviert. Um ihn einzuschalten, benötigt Ihr die Energieeinheit, deren Fundort Euch der Professor mitteilt.

Nach der Befreiung seines Kollegen solltet Ihr zu diesem Wächterroboter zurückkehren. Er gibt Euch einen wertvollen Zauberspruch!

© 1995 Squaresoft. Licensed to Nintendo

In diesem langen Gang begegnen Euch anfangs recht harmlose Gegner. Erst, wenn Ihr die Schalter bei Punkt E betätigt, öffnen sich die drei Sicherheitstüren und es wird spannend. Hinter einer der Türen befindet sich auch der zuvor angesprochene Wächter, von dessen Kollegen Ihr dann den Zauber erhaltet. Ihr solltet Euch auf alle Fälle die Mühe machen und alle freilaufenden Gegner besiegen, denn zur Belohnung erhaltet Ihr das Laserschwert, die Ihr im weiteren Verlauf des Abenteuers sehr gut gebrauchen könnt.

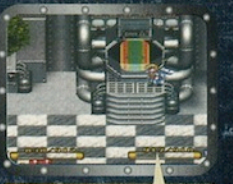
Die Kuppeln in diesem Teil Assitopias könnt Ihr in der numerierten Reihenfolge ablaufen. Um nach unten in die anderen Räume zu gelangen, müßt Ihr Euch auf die Bodenschleusen in der Mitte stellen und den B-Knopf drücken. Die Schleusen in den Verbindungsgängen sind zunächst verschlossen. Um sie zu passieren, müßt Ihr Euren Hund nach draußen steuern und die Radarminen oberhalb der Schleusen zerstören. Ihr startet in Kuppel A1 und müßt versuchen, über die anderen Kuppeln zu A4 zu gelangen, wo sich der Professor aufhält.

Die Schleusen der Verbindungsgänge öffnen sich, wenn Ihr die Radarminen darüber zerstört. Steuert dazu den Hund zu der gezeigten Schleuse und drückt den B-Knopf. Er wird auf diese Weise nach draußen befördert und Ihr könnt die Minen zerstören. Ihr könnt entscheiden, ob Ihr den Hund draußen lassen wollt, um so mit dem Jungen in den Gängen alleine zu kämpfen, oder ob Ihr den Hund sofort wieder zurückholt. Bedenkt aber, daß Euch der Hund von draußen nicht unterstützen kann, wenn Ihr in einem Verbindungsgang Probleme bekommt.

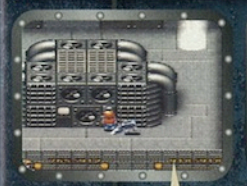
Hier könnt Ihr Eure Ausrüstung gegen die entsprechenden Zahlungsmittel verbessern (Punkte F,G,H) und Euren Energiehaushalt wieder auf Vordermann bringen (Punkt I). Sprecht unbedingt mit den Reinigungsrobotern, die hier geschäftig umherschwirren. Vielleicht verraten sie Euch ja wichtige Informationen.

Waffen, Rüstungen und Zutaten erhaltet Ihr gegen hartes Plastik.

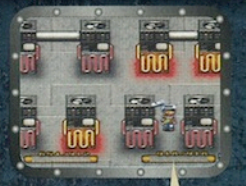
Zur Kommunikation müßt Ihr die Terminals ansprechen. Alles funktioniert genau wie bei allen anderen Händlern zuvor.



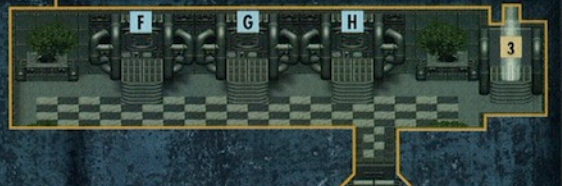
Dieser Ionenstrahl beschert Euch frische Energie. Dieser Platz eignet sich ebenfalls zum Abspeichern Eures Spielstandes.

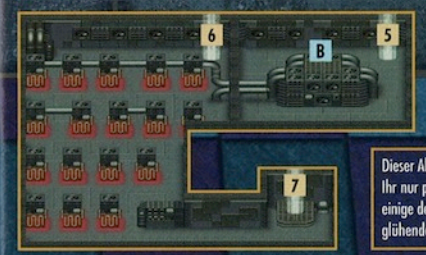


Dieses Terminal steuert die Wärmezufuhr der Heizelemente. Achtet auf die Ventilatoren: Wenn sie sich bewegen, werden einige Heizkörper gekühlt.



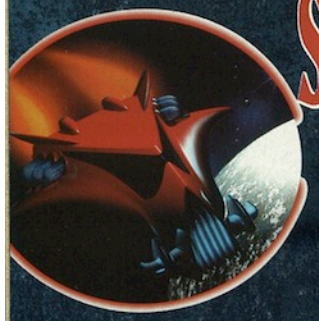
Zwischen den abgekühlten Heizelementen könnt Ihr hindurchlaufen. Kommt aber den rotglühenden Spiralen nicht zu nahe.



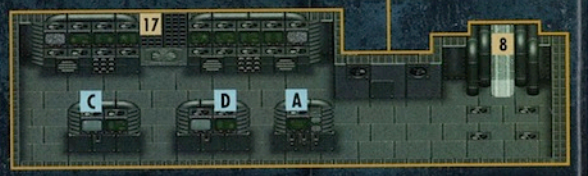


Dieser Abschnitt besteht aus zwei getrennten Teilen. Die glühenden Heizkörper bei Eingang 6 könnt Ihr nur passieren, wenn Ihr vorher die Ventilatoren bei Punkt B eingeschaltet habt. Dann erkalten einige der Heizelemente und Ihr könnt zwischen ihnen hindurchgehen. Kommt aber trotzdem den glühenden Teilen nicht zu nahe, denn Brandblasen sind bekanntermaßen sehr schmerzhaft.

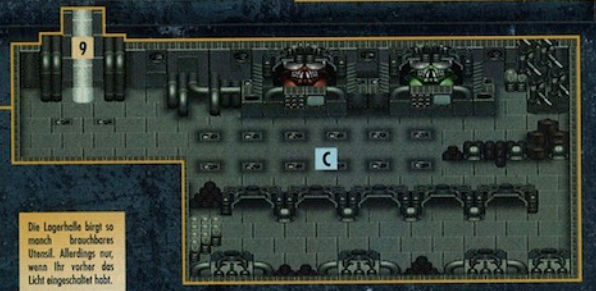
SECRET of EVERMORE

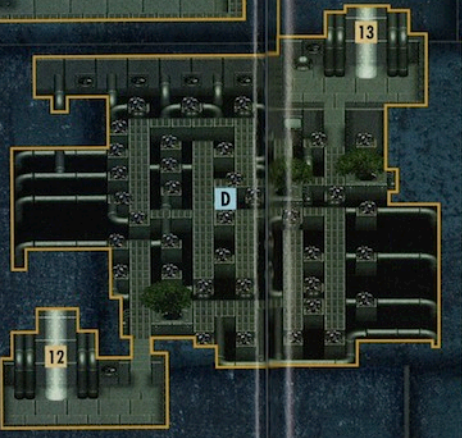


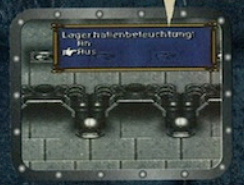
In diesem eher unscheinbaren Raum befinden sich die wichtigsten Steuerelemente der gesamten Raumstation. Bei Punkt A wird der Alarm im Hochsicherheitstrakt ein- und ausgeschaltet. Wenn Ihr hier den entsprechenden Code eingebt, könnt Ihr dort ungehindert passieren. Aber dieses Terminal hat noch eine zweite Funktion. Es öffnet, so ganz nebenbei, auch die „Locked Door" bei Punkt 17. Gebt wahllos alle möglichen Codes ein, irgendwann wird der richtige schon dabeisein. Ebenfalls sehr wichtig sind die Terminals C und D. Diese steuern die Lichtanlagen im Gewächshaus und in der Lagerhalle. Leider sind beide miteinander vernetzt, was dazu führt, daß entweder in beiden Räumen die Lichter an- bzw. ausgeschaltet sind. Dieser Umstand kann zu Schwierigkeiten führen, aber wer das Problem kennt, kann sich auch richtig verhalten.

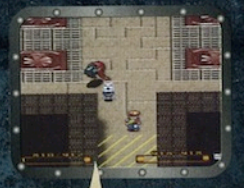


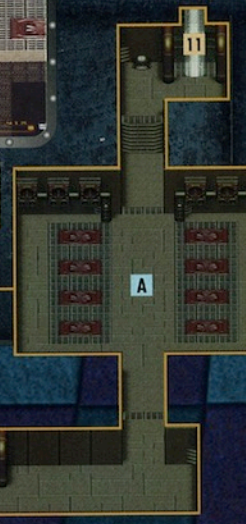
Die Lagerhalle ist eine wahre Fundgrube an nützlichen Dingen. Den Kugeln, die die Gegenstände beinhalten, seid Ihr ja schon an einigen Stellen der Raumstation begegnet. Damit Ihr sie öffnen könnt, müßt Ihr allerdings dafür sorgen, daß das Licht in diesem Raum eingeschaltet ist. Ansonsten ist der Mechanismus zum Öffnen der Kugeln unterbrochen. Der Besuch der Lagerhalle ist jedoch auch nicht ganz ungefährlich. Achtet besonders auf die umherfliegenden Ventilatoren, denn sie können Euch bei Unachtsamkeit großen Schaden zufügen.







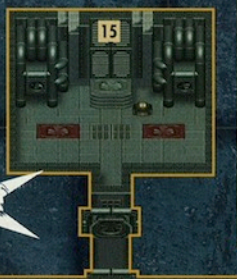




Dieser Abschnitt behandelt den Hochsicherheitstrakt der Station. Wer hier ganz unbedarft hineinmarschiert, wird schnell sein blaues Wunder erleben - die Magnettüren schließen sich und jede Menge Wächterroboter tauchen auf und greifen Euch an. Aber diese Situation könnt Ihr verhindern, wenn Ihr vorher in der Steuerzentrale den Alarm deaktiviert. Den richtigen Code dafür erhaltet Ihr von einem der Reinigungsroboter.

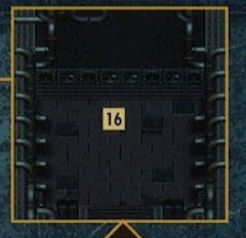
„Im Dunkeln ist gut munkeln!" Dieses überlieferte Sprichwort kommt im Gewächshaus erst richtig zum Tragen.

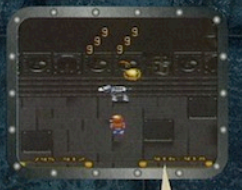
Das Gewächshaus ist der gefährlichste Teil der Station. Hier verliert man schnell die gesamte Energie auf einen Schlag, wenn man nicht die richtigen Vorkehrungen getroffen hat. Ihr dürft diesen Abschnitt nur bei absoluter Dunkelheit betreten, denn sonst werdet Ihr Opfer der gefräßigen Pflanzen. Der Nachteil der Dunkelheit ist, daß Ihr den Weg zum Ausgang nicht genau erkennen könnt. Ihr müßt an einigen Stellen direkt hinter den Pflanzen entlanggehen. Aber keine Sorge: Wenn Ihr dafür gesorgt habt, daß das Licht gelöscht ist, droht Euch keine Gefahr. Ihr könnt also in Ruhe alle Wege ausprobieren, bis Ihr die richtigen Abzweigungen gefunden habt.

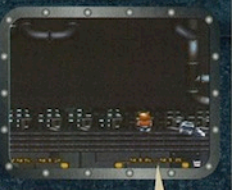


Endlich...der Professor! Von ihm erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Evermore, die Maschine und seinen Roboter Edgar. Er erzählt Euch, wie Ihr Edgar erreichen könnt und wie er zu besiegen ist. Am Händlerterminal J könnt Ihr noch einmal Eure Ausrüstung perfektionieren, bevor Ihr zu Schleuse 15 geht und dort das Raumschiff nach Evermore besteigt. Dort müßt Ihr Euch nämlich die Energieeinheit besorgen, mit der Ihr Edgars Aufenthaltsort erreicht.

Hier tretet Ihr gegen den durchgedrehten Roboter Edgar an. Aufgrund einiger durchgeschmorter Schaltkreise ist es ihm gelungen, sein Persönlichkeitsprogramm zu verändern und seine bösen Pläne in die Tat umzusetzen. Aber bevor der Blechmann selbst in das Geschehen eingreift, schickt er Euch noch jede Menge Cybergegner, die er am Computer erschaffen hat und irgendwie materialisieren konnte.







Mit dem Zauberspiegel des Wächters ist dieser Gegner im Schnelldurchgang zu besiegen. Seine Angriffe prallen wirkungslos von Euch ab.

Das Energieproblem

Der Professor hat Euch etwas von einer Energieeinheit erzählt, die Ihr im Innern des Schachbretts finden könnt. Fliegt mit dem Raumschiff hinunter nach Evermore und begebt Euch zum Schachbrett. Vor der rechten Statue hat sich ein Geheimgang geöffnet, in dem Ihr dieses mysteriöse Objekt finden könnt. Habt Ihr es erreicht, kehrt nicht sofort wieder um, sondern schaut Euch hier unten noch etwas genauer um.

Der Professor hat per Fernsteuerung den Weg für Euch geöffnet.

Das Ziel Eures Ausflugs: Die Energieeinheit! Sammelt sie ein und benutzt sie um den Teleporter zu aktivieren. Dieser bringt Euch zum Endkampf.

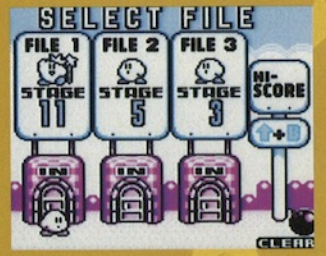
Für Eure Heimkehr nach Großostheim ist der Besuch dieses Raumes nicht unbedingt notwendig. Wenn Ihr allerdings ein wenig knapp an Kreditkarten seid, könnt Ihr Euer Konto hier gehörig aufbessern. Die beiden Gegner sind zwar recht harte Brocken, aber mit der entsprechenden Ausrüstung stellen sie kein Problem für erfahrene Abenteurer dar.

Der geschickteste Kirby, seit es den coolen rosa Knödel gibt, versucht sich in KIRBY'S BLOCK BALL für den (Super) Game Boy in der Rolle einer durchschlagenden Kugel. In den letzten Ausgaben konntet Ihr Euch mit dem Gameplay des Spiels vertraut machen. Nun wollen wir Euch im Detail zeigen, wie man in den geheimen elften Level gelangt und was sich dort alles abspielt. (jk)

KIRBY'S BLOCK BALL

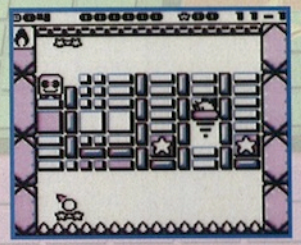
GAME BOY ZOOM IN

Der ultimative Level!



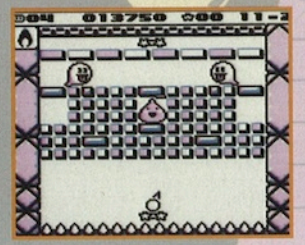
Wer kennt das nicht? Da hat man ein Spiel erfolgreich durchgespielt, eine tolle Punktzahl erreicht und dennoch hat man das Gefühl, als wäre noch nicht alles vollbracht. Stimmt! Denn bei diesem Geschicklichkeitsspiel gibt es noch eine kleine Überraschung für alle, die von Kirby nie genug bekommen können. Um die letzte Herausforderung in KIRBY'S BLOCK BALL antreten zu können, müßt Ihr in allen 10 Levels die Fahne gehißt haben. Dazu müßt Ihr die Punktzahl (Border Line) erreichen, die Euch am Anfang eines Levels angegeben wird. Ist Euch dieses wahrlich nicht einfache Meisterstück gelungen, tut sich der Weg in den elften Level auf.

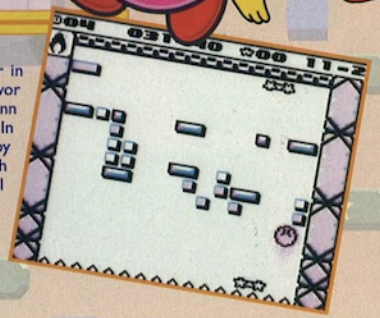
LEVEL 11-1



Gleich im ersten Abschnitt des elften Levels geht es schon mächtig zur Sache. Ihr müßt versuchen, Kirby nach links oben durch die Gasse zu treiben. Dort versperrt Euch ein Gegner den Weg nach ganz oben. Doch nach einigen Treffern gibt er klein bei und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Nun ist die Bahn frei und Ihr könnt in aller Ruhe abräumen. Vergeßt nicht, die Punkte-Blöcke abzuräumen, um möglichst viele Punkte auf Eurem Konto verbuchen zu können. Dies bringt Euch später ein Extraleben ein, das Ihr sicher gut gebrauchen könnt.

LEVEL 11-2

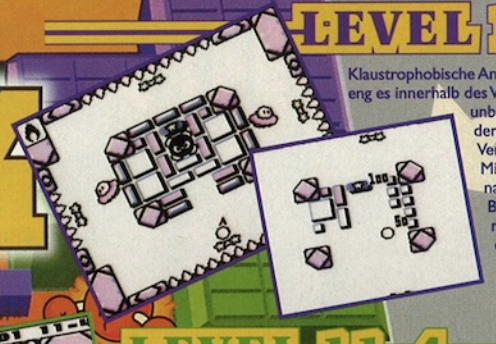




Ihr braucht nicht gleich zu erschrecken, wenn Ihr in diesem Spielabschnitt nur noch hartnäckige Blöcke vor Augen habt. Mit einer der Spezialfähigkeiten Kirbys kann man auch diese Blöcke in kürzester Zeit abräumen. In unserem Beispiel verwandelt sich Kirby in Feuerkirby und schießt wie eine NASA-Rakete senkrecht nach oben. Wer hätte gedacht, daß ein kleiner rosa Knödel sich in eine wahre Feuersbrunst verwandeln kann. Trotzdem ist Vorsicht angesagt, denn die Stacheln auf dem Boden warten bereits darauf, sich durch einen knödeligen Körper zu bohren.

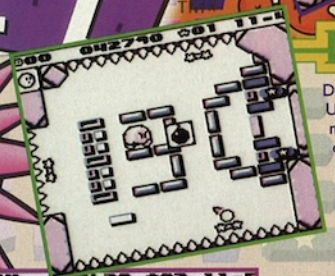
© 1995 Nintendo/HAL Lab.

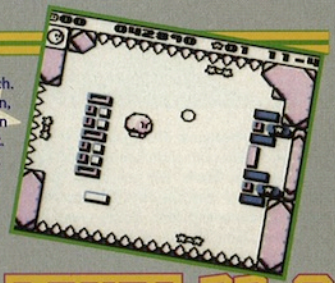
LEVEL 11-3



Klaustrophobische Anfälle bekommt Kirby, wenn er sieht, wie eng es innerhalb des Vierecks zugeht. Doch da hilft nichts, Ihr müßt unbedingt versuchen, Kirby durch die Öffnung in der Mitte in das Viereck hineinzukatapultieren. Versucht, sobald wie möglich, den Gegner in der Mitte zu treffen. Er wird eine Bombe hinterlassen, nachdem Ihr ihn besiegt habt. Wenn Ihr nun die Bombe einsammelt, verschwindet die Umrandung des Vierecks und Ihr könnt mühelos die übriggebliebenen Blöcke einsammeln. Besonders knifflig an der ganzen Sache ist, daß an allen vier Seiten des Bildschirmes ganz gemeine Stacheln lauern. Also, aufgepaßt!

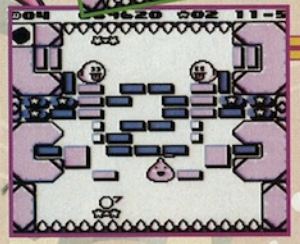
LEVEL 11-4

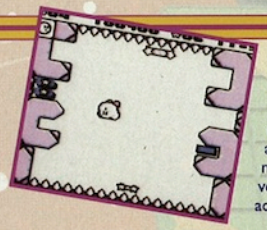




Der vierte Abschnitt in diesem Level hat es in sich. Um an die Blöcke auf der rechten Seite zu gelangen, müßt Ihr zunächst den Gegner erledigen, der sich in der Mitte des Bildschirmes rauf und runter hangelt. Ist er beseitigt, hinterläßt er ein Bombensymbol. Sammelt die Bombe ein und die Barrieren auf der rechten Seite verschwinden. Aber auch wenn diese Hürde gemeistert ist, bleibt es schwierig. Besonders dann, wenn Ihr versucht die Sternblöcke für die Endrunde einzusammeln.

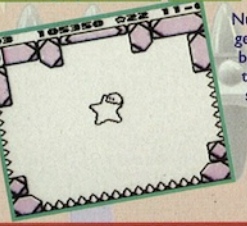
LEVEL 11-5

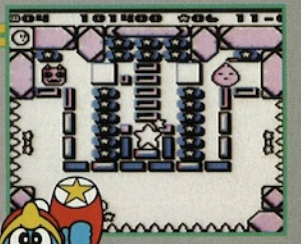




Autsch! Wer hier nicht aufpaßt, der fällt ganz schnell in die Stacheln. Was hier gebraucht wird, ist ein Super Kirby. In diesem Zustand kann Kirby auch mal von den Stacheln abprallen, ohne daß er Schaden nimmt. An den Rand des Wahnsinns können Euch die Blöcke ganz außen treiben. Um sie zu treffen, muß man schon ein Könner sein. Ihr müßt versuchen, genau den richtigen Winkel zu finden, um an diese verflixten Blöcke heranzukommen. Laßt Euch nicht mürbe machen und achtet darauf, daß Kirby nicht oben an die stachelige Decke knallt.

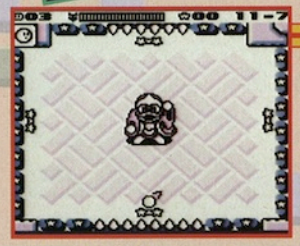
LEVEL 11-6





Nun befindet Ihr Euch in der vorletzten Runde des elften Levels. Hier geht es darum, möglichst viele Sternblöcke einzusammeln, die Euch bekanntlich in der Endrunde äußerst nützlich sein werden. Ihr solltet versuchen, den Warpstern nicht zu früh zu treffen, da er Euch sonst direkt in die Endrunde transportiert und Ihr keine Möglichkeit mehr habt, die wichtigen Sternblöcke zu ergattern. Extrem schwierig wird es, wenn Ihr Euch an den oberen Sternblöcken versucht. Hier hilft wirklich nur Ausdauer und Geschicklichkeit weiter. Habt Ihr den sechsten Abschnitt abgeräumt, könnt Ihr den Warpstern-Express benutzen.

LEVEL 11-7



Geschafft! Endlich steht Ihr Kirbys Erzrivalen gegenüber: König Nickerchen! Dieser Unhold kann es einfach nicht lassen. Man könnte meinen, daß sein ganzer Lebenszweck darin bestehe, Kirby besiegen zu wollen. Laßt Euch von seinem Auftritt nicht beeindrucken und feuert ihm Kirby entgegen. Nach einigen Treffern wird er damit anfangen, Bomben zu schleudern. Weicht aus und versucht, den Kirbyball ständig im Auge zu behalten. Habt Ihr König Nickerchen noch einige Male getroffen, holt er eine Panzerfaust aus seinem Mantel und feuert Raketen auf Euch ab. Diese Raketen haben eine unglaubliche Flugbahn. Ihr könnt nur schwerlich ausrechnen, an welcher Stelle die Raketen einschlagen werden und müßt ihnen mit viel Geschick ausweichen. Aber tröstet Euch, denn seid Ihr schon so weit gekommen, wird es nicht mehr lange dauern, bis Ihr König Nickerchen besiegt habt.

WILLKOMMEN IN DER 3. DIMENSION!

Im Spätsommer dieses Jahres erscheint Nintendos neue Videospielkonsole auf dem amerikanischen Markt. Wir haben die Spiele, die bis Ende des Jahres in den USA erscheinen werden, zusammengefaßt, damit jeder von Euch einen Überblick über das Angebot erhält. Natürlich können die Screenshots das echte Spielgefühl nicht richtig vermitteln, aber wir wollen Euch einfach einmal zeigen, wie die Zukunft aussehen wird! (tg)

SUPER MARIO KART R

Der Spielablauf des Kart-Rennspiels entspricht dem seines Vorgängers auf dem Super Nintendo. Ihr steuert einen von acht Nintendo-Charakteren, die alle über ganz spezifische Eigenschaften und Fähigkeiten verfügen. Die Geschwindigkeit und der Umfang der Strecken hat sich allerdings erheblich erhöht. Revolutionär ist der 4 Spieler Modus, der es Euch erlaubt, auf einem geteilten Bildschirm gleichzeitig zu viert am Rennge schehen teilzunehmen.

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

Noch bevor die neue Episode des Star Wars Epos die Kinos erobert, hat sich LucasArts zu einer Umsetzung für das Nintendo64 entschlossen. Ihr steuert während des Spiels Dash Rendar, Luke Skywalkers Leibwächter. Mit ihm kämpft Ihr im Snowspeeder, tretet zu Fuß gegen Sturmtruppenkommandos an oder reist mit dem Falken quer durch die Galaxis. Die Rasanz und Schnelligkeit der diversen Flugsequenzen hat uns besonders beeindruckt, denn spielerisch sind keine Grenzen gesetzt, egal wohin Ihr Euch wendet.

GOLDENEYE 007

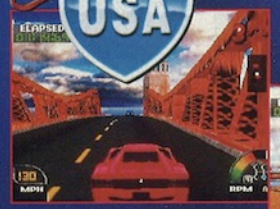
Die Umsetzung des neuesten James Bond Abenteuers bietet von Anfang an Action pur. Ihr steuert den Gentleman des britischen Geheimdienstes durch die Original-Schauplätze des Films und bekämpft ganze Horden von Gegnern mit Euren Waffen. Die Programmierer haben sich dazu entschlossen, Euch direkt durch die Augen des Hauptdarstellers sehen zu lassen, was Euch in die Lage versetzt, die Aktionen aus nächster Nähe mitzuerleben.

BLAST CORPS.

Eure Aufgabe besteht darin, die voraussichtliche Absturzstelle eines riesigen Raumschiffs zu sichern. Die Menschen müssen evakuiert und die Gebäude aus dem Weg geräumt werden. Je nachdem, wie effektiv Ihr gearbeitet habt, erhaltet Ihr Belohnungen, die Ihr dann in neue Maschinen investieren könnt. Von einem normalen Bagger bis hin zum modernsten Mechwarrior reicht die Bandbreite Eurer Fortbewegungsmittel.

CRUIS'N USA

Spielhallenbesucher durften bereits 1994 in einer von insgesamt vier Edelkarossen (mit Cheat sogar acht) die Straßen der USA unsicher machen. Die 14 Strecken des Rennspiels sind realen Routen im Inneren des Landes nachempfunden. Aber leider bleibt zum Betrachten der wunderschönen Landschaften kaum Zeit, denn wer denkt, auf einem Sonntagsausflug zu sein, wird gleich nach dem Start eines Besseren belehrt. Die Gegner kennen jeden fiesen Trick, um Euch von der Bahn zu bringen.



NINTENDO 64

KI 64

Dieses Kampfsportspektakel war ebenfalls bereits als Automat in Spielhallen zu bewundern, wurde jedoch um etliche Special-Moves und Taktiken erweitert. Die Animationen der einzelnen Kämpfer bestehen jetzt aus sage und schreibe 60 Phasen pro Sekunde. Ihr könnt wählen, ob Ihr gegen den Computer oder einen menschlichen Herausforderer antreten wollt. Akustisch werden die Fights von lässigen Soundtracks begleitet, die das Spielgeschehen noch einmal um einige Klassen interessanter machen.

KIRBY'S AIR RIDE

Kirby, die knuddelige rosafarbene Kugel, rast in diesem Rennspiel auf einem Hover-Board à la Michael J. Fox über Pisten und Strecken. Von bergigem Terrain bis zu bodenlosen Schluchten reicht die Palette, die es zu bewältigen gilt. Ihr müßt waghalsige und halsbrecherische Manöver ausführen, um nicht vorzeitig aus dem Rennen auszuscheiden. Kirby wartet in seinem Nintendo64-Debüt sogar mit einer absoluten Premiere auf: Die Rennstrecken werden durch den Computer immer wieder neu berechnet und zusammengestellt, was eine nie dagewesene Abwechslung garantiert. Dieses Modul verfügt ebenfalls über einen Vier-Spieler-Modus.

STARFOX 64

Commander Fox McCloud besteigt seinen Arwing-Fighter und fliegt durch eine pompöse 3D-Welt. Ihr könnt wählen, ob Ihr direkt aus dem Cockpit die Steuerung übernehmt, oder aber aus der Position dicht hinter der Flugmaschine. Riesige Gegner und gewaltige Häuserschluchten warten darauf, von Euch erkundet und befreit zu werden. Als Zugabe klettert der Fuchs auf einem Wüstenplaneten sogar in ein panzerähnliches Vehikel und bekämpft damit die am Boden befindlichen Gegner.

BODY HARVEST

Dieses Spiel entführt Euch in eine Zeit, in der es nur noch wenige Menschen auf der Erde gibt. Das Leben ist ein einziger Kampf ums Überleben gegen scheinbar übermächtige Aliens. Euer Ziel ist es, die Aliens zu besiegen und den Planeten wieder sicher für alle Lebewesen zu machen, ohne als Nahrungsmittel für die Monster zu dienen. Diese Mischung aus Strategie- und Actionspiel verfügt über riesige Levels, eine Vielzahl versteckter Geheimnisse und vor allem über mehrere Verwandlungsmöglichkeiten Eures Mobils.

DES WEITEREN SIND FOLGENDE NINTENDO64-TITEL GEPLANT:

- BUGGIE BOOGIE
- CREATOR
- DONKEY KONG WORLD
- DOOM 64
- DRAGON QUEST VII
- DUKE NUKEM 3D
- FIFA SOCCER '97
- FREAK BOY
- HABU NANAKANO NO SAIKO HABU SHOGI
- HEXEN 64
- JOHN MADDEN FOOTBALL
- KEN GRIFFEY JR. BASEBALL
- TOP GEAR RALLY
- THE LEGEND OF ZELDA 64
- MISSION IMPOSSIBLE
- MONSTER DUNK
- MK TRILOGY
- NBA '97
- QUAKE 64
- DIE SCHLÜMPFE 64
- SHADOW WARRIOR
- STREET FIGHTER III
- SUPER MARIO RPG 2
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
- TETRISPHEAR
- ULTRA COMBAT
- WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

...und viele mehr!

ROBOTECH Crystal Dreams

Schauplatz dieses Sience Fiction Action-Spiels sind die unendlichen Weiten des Weltraums. Als Kommandant eines transformierbaren Kampfroboters nehmt Ihr den Kampf gegen aufsässige Rebellen und üble Tyrannen auf. Als Vorbild diente den Programmierern eine japanische Zeichentrickserie, die Ihr auch in den diversen Zwischensequenzen wiederfinden könnt. Der Ablauf der Handlung während des Spiels ist nicht linear, er richtet sich nach Euren Erfolgen.

TUROK DINOSAUR HUNTER

Willkommen in einer Welt, so wie sie wohl vor Millionen von Jahren ausgesehen haben mag. Echsen, Dinosaurier und anderes Getier bevölkern die weiten Ebenen der Erdoberfläche. Ihr schlüpft in die Rolle von Turok, einem unerschrockenen Jäger, und versucht, verschiedene Missionen erfolgreich abzuschließen. Zur Durchführung steht Euch ein riesiges Waffenarsenal zur Verfügung, mit dem Ihr gegen die Monster antretet.

SYSTEM CHARTS

PROFI CHECK

NAME: Markus Pfitzner
ALTER: 27
JOB: Redakteur

„Ein Redakteur hat's schwör!" Seit Herbst letzten Jahres ist Markus stolzes Mitglied der Club Nintendo-Redaktion. Davor studierte er in Mainz Publizistik, arbeitete nebenher für verschiedene Zeitungen und im Bereich PR/Öffentlichkeitsarbeit. In der kurzen Zeit hat er sich in der Nintendo-Familie prächtig eingelebt und fühlt sich als Redaktions-Küken pudelwohl. Wenn er nicht gerade für Nintendo die Tasten seines Computers bearbeitet, trifft man ihn auf dem Tennisplatz oder der Tribüne seines Lieblingsvereins, des SV Darmstadt 98. Obwohl die 98er schon lange nicht mehr in der ersten oder zweiten Liga kicken, ist Markus nach wie vor ein treuer Anhänger und fiebert besseren Zeiten entgegen. Am liebsten mag Markus Videospiele, in denen sich eine Horde wildgewordener Affen tummelt. Die Spiele aus der DONKEY KONG COUNTRY-Serie sind seine Favoriten. Doch auch ein heißes Fußballmatch auf dem Super Nintendo läßt er sich nur ungern entgehen.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Charts

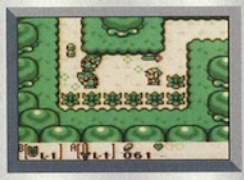
1	SMW 2 – Yoshi's Island	■	1
2	Zelda III – A Link To The Past	▲	3
3	DKC 2 – Diddy's Kong Quest	▼	2
4	Secret Of Mana	▲	7
5	Secret Of Evermore	▼	4
6	Breath Of Fire II	▲	8
7	Donkey Kong Country	▼	6
8	Super Mario Kart	▲	9
9	Earthworm Jim 2	▼	5
10	Super Metroid	■	10
11	Illusion Of Time	▲	13
12	Donald In Maui Mallard	▲	–
13	The Great Circus Mystery	▼	11
14	Asterix & Obelix	▼	12
15	Pinocchio	▲	–
16	Soul Blazer	■	16
17	Toy Story	▼	14
18	Demon's Crest	▼	17
19	Int. Superstar Soccer Deluxe	▼	15
20	Super Mario World	▼	18

MEINE TOP 5

Seit 1994 ist Nicole Alesch bei Nintendo in der Abteilung Consumer Service beschäftigt. Dort beantwortet die 29jährige Eure Fragen entweder am Telefon oder in der schriftlichen Korrespondenz. Am liebsten arbeitet sie am Telefon, da sie dort den direkten, persönlichen Kontakt zu den Spielefreaks hat. In ihrer Freizeit wird es Nicole so schnell nicht langweilig, denn sie hat viele Hobbys. Im letzten Jahr hat sie den Tauchschein gemacht und erforscht jetzt unter Wasser die Feuchtbiotope der Region. Natürlich erfordern auch ihre beiden Schäferhunde viel Aufmerksamkeit und Zuneigung. Wenn dann noch ein wenig Zeit bleibt, liebt Nicole es, als Beifahrerin auf dem Motorrad durch die Lande zu düsen.

Das sind ihre fünf Lieblingsspiele:

1. Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest
2. Secret Of Mana
3. Donkey Kong Country
4. Secret Of Evermore
5. Shadowrun



GAME BOY Charts

1	Zelda IV – Link's Awakening	■	1
2	Donkey Kong Land	■	2
3	Kirby's Dream Land 2	■	3
4	Mystic Quest	■	4
5	Wario Land – SML3	■	5
6	Donkey Kong	■	6
7	Super Mario Land 2	▲	8
8	Kirby's Block Ball	▲	–
9	Asterix & Obelix	▼	7
10	Adventures Of Lolo	▼	9
11	Pinocchio	▼	10
12	Wario Blast	▼	11
13	Kirby's Dream Land	▼	12
14	Toy Story	▲	17
15	Street Fighter II	▼	13
16	Die Schlümpfe	▼	15
17	Tetris Blast	▲	18
18	Tetris	▼	16
19	Duck Tales 2	▼	14
20	Pac-In-Time	■	20

SNES Puzzle Charts

NOW Playing

Holerö, so schmeckt der Sommer! Kühle Getränke, heiße Bikini-Girls (auf Postern an der Wand), 30 Grad im Schatten und den Controller in der Hand! So ungefähr läßt sich unser derzeitiger Arbeitsalltag in der Redaktion beschreiben. Leider wird der betriebseigene Swimmingpool erst in der kommenden Woche eingeweiht. Doch es geht voran! Und das sind die Spiele, die uns zur Zeit an die Konsole fesseln:

ANNETTE hat die Waffen einer Frau gezückt und versucht, ihre männlichen Kollegen mit Grips und Puzzle-Tricks in Schach zu halten. Bei „Tetris & Dr. Mario" haben wir Jungs ziemlich schlechte Karten.

CLAUDE ist mal wieder bei „Zelda IV – Link's Awakening" gelandet. Mindestens fünfmal am Tag spielt er uns mit stolzgeschwellter Brust die coole Musik vor, die ertönt, wenn man seinen Namen eingibt...

MARCUS und MARKUS können sich auch nach der EM nicht von König Fußball trennen. Bei „International Superstar Soccer Deluxe" jagt ein Tor das andere, bzw. ein Abwehrfehler den anderen. Aus Angst vor zweistelligen Niederlagen spielen sie ausschließlich gegeneinander.

THOMAS und JOHN genießen ebenfalls den Spielespaß zu zweit. In den letzten Wochen haben sie der japanischen Urversion von „Terranigma" auch das letzte klitzekleine Geheimnis entlockt. Ihre Augen werden immer schmaler...

Challenge

Seid Ihr bereit für eine neue Herausforderung? Na gut, dann schnappt Euch WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3 (Game Boy), häuft möglichst viele Schätze an und kauft Euch anschließend einen ganzen Planeten. Ihr kennt ja Wario, der ein bißchen größenwahnsinnig ist und sich über eine eigene Welt riesig freuen würde. Tut ihm also den Gefallen und macht ein Foto, wenn Ihr das Ziel erreicht habt. Oben seht Ihr, wie das Foto in etwa aussehen sollte. Fotografiert den Game Boy- oder den Super Game Boy-Bildschirm! Die zehn schnellsten Einsendungen erhalten ein Club Nintendo „Best of" Magazin.

Mit The Legend of Zelda – A Link to the Past ergänzt Nintendo die Super Classic Serie um sein wohl legendärstes Spiel. Das mit einem Preis des japanischen Kultusministeriums ausgezeichnete Abenteuerspiel erfordert ein hohes Maß an Experimentierfreude, Ausdauer und Zeit. An allen Ecken und Enden des Spiels gilt es, größere oder auch kleinere Geheimnisse zu lüften. Damit ihr problemlos das Böse aus dem Land der Sagen und Legenden vertreiben könnt, präsentieren wir Euch hier die ersten Schritte im Land Hyrule. (jk)

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™

SUPER CLASSIC SERIE

Die schöne Zelda ruft zur Hilfe!

Link, der Held dieses Abenteuers, wälzt sich schweißgebadet in seinem Bett und nimmt im Halbschlaf die verzweifelte Stimme von Zelda, seiner Prinzessin, wahr. Diese bittet flehentlich um Hilfe, denn sie wurde von einem Dämon entführt und wird seitdem in der Burg gefangengehalten. Natürlich eilt der junge Held sofort los, um die Hübsche zu befreien.

Doch schon am Burgtor erwartet ihn das erste Hindernis, der Wächter verweigert ihm den Zutritt. Resigniert dreht Link dem Wächter den Rücken zu, als er plötzlich eine Stimme wahrnimmt, die ihn auffordert, den Weg entlang der Burgmauer abzusuchen. Dort befindet sich unter einer Gruppe kleiner Büsche ein Geheimgang, der ins Innere der Burg führt.

Der Wächter läßt Euch auf keinen Fall vorbei!

Hier verbirgt sich der Geheimgang in die Burg!

Die Burg

Der Held ist endlich bewaffnet!

▲ In dieser Kiste befand sich der Bumerang.

In dem Geheimgang trifft Link auf seinen schwerverletzten Onkel. Der Verwandte des Helden übergibt Link sein Schwert und den Schild, bevor er sein Leben aushaucht. Gut gerüstet begibt sich Link in die Burg und sucht verzweifelt nach der Prinzessin. Endlich findet er sie in einem feuchten Kellerverlies. Der Kerkermeister, ein morgensternschwingendes Ungetüm, ist leicht zu überlisten. Mit dem Bumerang, den Link kurz zuvor gefunden hat, kann er den Kerkermeister für einen Augenblick unbeweglich machen und diese Situation ausnutzen, um mit dem Schwert zuzustoßen.

Vorsicht vor der Morgensternkette.

Der verschwundene Dorfälteste

Nachdem Prinzessin Zelda den Helden durch einen Geheimgang im Thronsaal geführt hat, kommen beide in der Kathedrale heraus. Link erhält den Hinweis, daß ihm der zur Zeit verschwundene Dorfälteste weiterhelfen kann. Nach einigen Gesprächen mit den Dorfbewohnern kann Link den Aufenthaltsort des Dorfältesten ausfindig machen, er befindet sich in der Nähe des Ostpalastes.

Im Thronsaal entdecken die beiden einen Geheimgang!

Die Dorfbewohner verraten Link, wo sich der Älteste befindet.

Der Ostpalast

Der Dorfälteste, Sahasrahla mit Namen, weiht Link in die Legende um Hyrule ein und erzählt ihm, daß derjenige das legendäre Schwert tragen kann, der die drei Amulette besitzt. Der Junge macht sich sofort auf den Weg, den Ostpalast zu betreten und das Böse, das sich dort eingenistet hat, zu besiegen.

Sahasrahla ist in seinem Unterschlupf zu finden.

Der Eingang zum Ostpalast – hier kann Link das erste Amulett finden.

Der Weg durch den Osten

Im Palastinneren geht es ziemlich verwirrend zu. Deshalb sollte sich Link so schnell wie möglich die Karte besorgen. Mit ihrer Hilfe wird er schnell den Weg zum Endgegner finden. In dem Raum, in dem sich der Große Schlüssel befindet, muß Link zunächst alle Gegner besiegen. Ist ihm dies gelungen, kann er die Schatzkiste öffnen und den Großen Schlüssel an sich nehmen. Mit diesem Schlüssel kann er die Truhe in dem großen Raum in der Palastmitte öffnen. Er erhält den sagenumwobenen Bogen, mit dem Link nun Pfeile verschießen kann. Der spitzohrige Held geht jedoch behutsam mit seinem Pfeilvorrat um, so er die Geschosse noch für den Endgegner braucht. Die Armos-Ritter lassen sich mit einigen gezielten Pfeiltreffern ganz gut vertreiben. Beim letzten Ritter, der übrig bleibt, kann Link sein Schwert einsetzen.

▲ Der Große Schlüssel ist ein wichtiger Gegenstand.

◀ Mit diesem Bogen läßt sich der Endgegner leicht besiegen.

Auweia, Link wurde von den Armos-Rittern in die Ecke gedrängt.

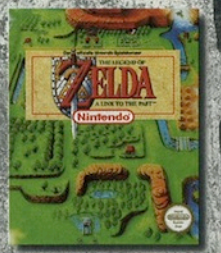
Wieder bei Sahasrahla

Nachdem die Armos-Ritter im Ostpalast besiegt wurden, erhält Link das Amulett des Mutes. Er kehrt zurück zu Sahasrahla, der ihm die Pegasusstiefel überreicht. Mit diesen kann Link schnell wie der Wind laufen. Nun muß er noch zwei weitere Paläste betreten, um sich dort die fehlenden Amulette zu verschaffen. Nur so kann er das Masterschwert erringen und sein Abenteuer fortsetzen.

Link hat das Amulett des Mutes erhalten.

Ein Geschenk für den tapferen Helden: die Pegasusstiefel.

Der offizielle Spieleberater



Wer ausnahmslos alle Geheimnisse des Spiels lüften möchte, der sollte bei seinem Händler nach dem offiziellen Nintendo Spieleberater zu diesem einmaligen Action-Adventure fragen. In diesem Buch werdet Ihr die tolle Story des Spiels nachlesen können und sämtliche Tips, Tricks und Levelkarten vorfinden. Das Nonplusultra für all diejenigen, die dieses fantastische Super Nintendo Abenteuer komplett lösen wollen.

(c) 1992 Nintendo

GAME BOY CLASSIX

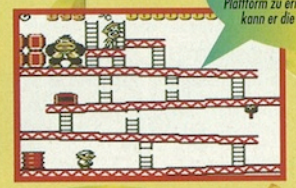
DONKEY KONG

CLASSIC SERIE

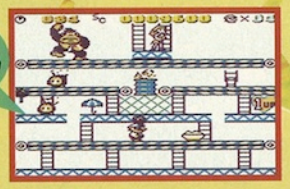
Das wohl bekannteste Spiel aller Zeiten hat seit seinem ersten Erscheinen in den Spielhallen schon einige erfolgreiche Comebacks auf den Nintendo-Konsolen gefeiert. Wen wundert es da, daß der (Super) Game Boy Hit DONKEY KONG nun auch endlich in Nintendos Classic Serie zu Ruhm und Ehre gelangt. Macht Euch bereit für eines der genialsten Jump 'n Runs, das je das Licht der Videospielwelt erblickte.(jk)

Ein kurzer Blick zurück !

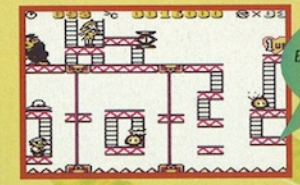
1981 eroberten ein noch unbekannter Klempner und ein riesiger Affe die Herzen aller Videospieler mit einem Spiel, das zwar nur aus einigen Stages bestand, doch durch sein Spielprinzip und den sympathischen Charakteren zu begeistern wußte. Das Spiel DONKEY KONG sorgte für einen wahren Menschenauflauf in den Spielhallen und bedeutete gleichzeitig den Beginn einer Traumkarriere für die Nintendo-Helden Mario und Donkey Kong. In den darauffolgenden Jahren erschienen noch zwei Fortsetzungen des Arcade-Hits. Der erste und zweite Teil (Donkey Kong Jr.) erschienen im Jahre 1992 zusammen auf einer NES-Kassette.



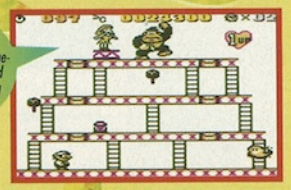
Level 0-1
In diesem legendären Level, das wohl jeder kennen dürfte, muß Mario den Fässern ausweichen, um die oberste Plattform zu erreichen. Mit dem Hammer kann er die Fässer auch zertrümmern.



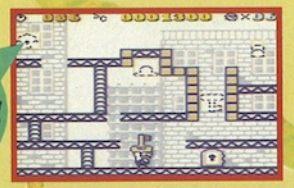
Level 0-2
Auf den Fließbändern kann Mario sich nur schwerlich bewegen. Zu allem Übel kommen von oben auch noch Flammengeister, die dem mutigen Klempner den Weg versperren.



Level 0-3
Wer in diesem Level an das Extraleben gelangen will, muß zunächst geschickt von Plattform zu Plattform springen und allen gefährlichen Dingen ausweichen.



Level 0-4
Sammelt die Steckverbindungen der Plattformen ein. Sind alle eingesammelt, stürzt das Gerüst ein und Donkey Kong ist besiegt. Der Weg in die nächste Stage ist frei.



Level 1-1
Marios Aufgabe in diesem Level besteht darin, den großen Schlüssel zur Tür zu bringen, um so ins nächste Level zu gelangen. Wenn es Euch gelingt, alle drei Sachen von Pauline einzusammeln, öffnet Ihr damit das Tor zu einer Bonusrunde. Auch die Zeit spielt eine wichtige Rolle. Je schneller Ihr seid, desto mehr Extraleben gibt es am Schluß und die kann man immer gebrauchen. Schließlich stehen Euch noch 95 actionreiche Level bevor!

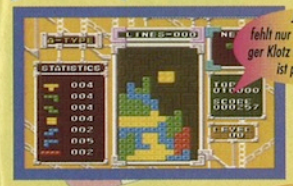
Mach's noch einmal, Donkey!

Donkey Kong kann es einfach nicht lassen. Er hat schon wieder die schöne Pauline entführt, die er einfach nicht mehr vergessen kann. Marios Jagd nach dem Riesenaffen und seiner Geisel erstreckt sich diesmal allerdings nicht nur über die 4 ursprünglichen Level, sondern über insgesamt 100(!) Level mit teilweise völlig neuen Spielprinzipien. Mario erhielt neue Fähigkeiten, die ihm helfen sollen, Pauline aus den Pranken des Oberkongs zu befreien. So kann er jetzt zum Beispiel einen Handstandsprung, eine Rückwärtsrolle oder einen Katapultsprung am Reck vollführen. Als besondere Leckerbissen werden Euch noch zwei zusätzliche Bonusrunden geboten, in denen Ihr fleißig Extraleben sammeln könnt. Allerdings müßt Ihr nach Stage 0 in jedem Level drei Gegenstände einsammeln. Ist Euch dies gelungen, geht es sofort in die Bonusrunde. Ein weiteres Feature, das dem Spiel hinzugefügt wurde, ist eine batteriegestützte Speicherfunktion, die gewährleistet, daß Ihr Euer Abenteuer nach Belieben fortsetzen könnt.

© 1994 Nintendo Co., Ltd.

TETRIS & DR. MARIO

SUPER CLASSIC SERIE



Jetzt fehlt nur noch ein langer Klotz und der Tetris ist perfekt!

Für Könner im Knobelbereich: der B-Type in Tetris.

Tetris

Das Spielprinzip ist einfach und genial. Die herunterfallenden Klötze müssen durch Drehen und Schieben so plaziert werden, daß sie eine waagerechte Linie bilden. Ist eine Linie durchgehend geschlossen worden, verschwindet sie und macht Platz für die nachfolgenden Klötze. Hat man es geschafft, vier Linien auf einen Schlag verschwinden zu lassen, also einen Tetris, erhält man besonders viele Punkte. Im B-Type, eine spezielle Variante des Spiels, muß man eine vorgegebene Anzahl an Linien verschwinden lassen. Schwierig hierbei ist, daß bereits einige Blöcke am Boden vorgegeben sind und das Spiel dadurch noch kniffliger wird.

Dr. Mario

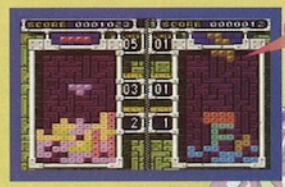
In DR. MARIO fallen verschiedenfarbige Vitaminpillen in eine Flasche, die von bösartigen Viren befallen ist. Ziel des Spiels ist es, alle Viren in der Flasche zu vernichten. Dazu müssen jeweils vier gleichfarbige Reihen Vitaminpillen und/oder Viren gebaut werden. Dabei ist es egal, ob die Reihen horizontal oder waagerecht angeordnet sind. Sobald einer der Viren mit drei gleichfarbigen Vitaminpillen zusammenkommt, verschwindet der Virus aus der Flasche. Extrem hoher Spielspaß ist garantiert, wenn man dieses Spiel (Tetris übrigens auch) zu zweit spielt.

Wohin man auch sieht, überall haben sich die Viren breitgemacht.

Im Zwei-Spieler-Modus gewinnt derjenige, der am geschicktesten agiert.

Mixed Match

Eine Kombination aus TETRIS und DR. MARIO ist das Mixed Match. Ist die Zeit eingestellt, kann es losgehen. Zunächst einmal spielt man mit einem Kontrahenten eine Runde TETRIS B-TYPE, dann eine Runde DR. MARIO und schließlich noch eine Partie TETRIS A-TYPE. Sieger ist, wer bei der Schlußabrechnung die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen kann. Ist eine Runde mal nicht geschafft worden, muß man sie von vorne beginnen, während der Gegner sich vielleicht bereits in der Endrunde befindet. Das sorgt für helle Aufregung und Knobelspaß am laufenden Band.



Die erste Runde im Mixed Match beginnt mit dem B-Type.

Jetzt kommt es darauf an, wer über die besseren Nerven verfügt.

Wie man sieht, befindet sich der rechte Spieler schon eine Runde weiter.

TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. 1990, 1994 Nintendo of America Inc. and © 1987 Elorg. Tetris Licensed to Nintendo. © 1989 Nintendo. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov.

SUPER NINTENDO CLASSIX

Aufgepaßt, hier kommt der absolute Knobelknaller: TETRIS & DR. MARIO! Zwei Spiele, die ganze Generationen in ein unbeschreibliches Knobelfieber versetzt haben, zusammengefaßt in einem Spiel für das Super Nintendo Entertainment System. Im Rahmen der Nintendo Classic Serie erscheinen diese beiden Puzzle-Kracher noch einmal, um erneut das Puzzlefieber unter den Videospielern zu verbreiten. Ein Riesenspaß für alle Knobeltüftelpuzzle-Freaks, denen dieser Klassiker garantiert feuchte Hände und einen fiebrigen Ausdruck in den Augen bereiten wird! Ungeübten empfehlen wir vor dem Spielen einen Gesundheitscheck beim Arzt. (jk)

GAME BOY CLASSIX

Super Mario Land 2

6 Golden Coins

Etwas ist faul im Super Mario Land – und zwar der Oberbösewicht Wario, der sich in Marios Schloß eingenistet und alle friedlichen Bewohner der Insel in alptraumhafte Monster verwandelt hat. Zu allem Überfluß hat Wario auch noch die sechs Goldmünzen versteckt, die das Tor zum Schloß öffnen. Mario muß also zuerst diese Münzen wiederfinden, um mit dem Schurken abrechnen zu können. Allerdings gestaltet sich die Suche nicht gerade einfach, denn die Abschnitte der sechs Level der Insel sind gespickt mit Gegnern und Fallen. Haltet also beim Spielen immer beide Augen offen, um nach versteckten Durchgängen zu suchen, die Euch in diese Zusatzlevel bringen. (tg)

Andere Länder...

...andere Sitten! So lautet eines unserer bekanntesten Sprichwörter. Wieviel Wahrheit in diesen wenigen Worten steckt, läßt sich am Beispiel von Super Mario Land deutlich zeigen. Zusammen mit Marios Schloß müßt Ihr insgesamt sieben Abschnitte der Insel durchstöbern, um mit Wario fertig zu werden. In jeder der Zonen müßt Ihr im letzten Abschnitt zusammen mit Mario einen üblen Endgegner besiegen, um an die begehrte Münze zum Schloßtor heranzukommen. Aber denkt bloß nicht, daß Euch diese Aufgabe leicht fallen wird. Jeder der Obermotze hat seine ganz persönliche Taktik, mit der er Euch an den Kragen will.

MARIOPHOSEN

Von den Superpilzen, die Mario zu Super Mario werden lassen, brauchen wir Mariokennern nichts mehr zu erzählen. Ebenso von den Feuerblumen, durch die Mario die Möglichkeit erhält, brennende Kugeln abzuschießen, die den Gegnern den Garaus machen. Neu hingegen sind die Megamöhren, die Mario mit einem Satz (heißer) Ohren ausstatten, mit denen er so richtig dumbomäßig durch die Gegend fliegen kann. Diese Fähigkeit eröffnet Euch vollkommen neue Möglichkeiten, die Level zu durchstreifen und besonders schwierige Stellen zu meistern, denn Ihr könnt Euch die verschiedenen Dinge auch in anderen Levels besorgen, um dann damit die kniffligen Stellen angehen. Damit Mario auch auf dem Mond nicht vorzeitig die Luft ausgeht, erhält er hier automatisch einen passenden Raumanzug, denn im Vakuum lauern zu viele Tücken und Gefahren, als daß man dauernd ans Luftholen denken könnte.

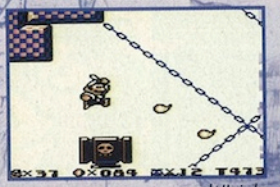
Mario muß sein Schloß zurückerobern!

Noch öffnet sich die Tür nicht!

Möhren sind ja so gesund.

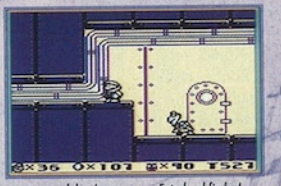
Mit der Feuerblume ...

Schweine im Weltall!!



... macht Mario den Gegnern Feuer unterm Hintern!

Als kleiner Mario könnt Ihr den Rohrleitungen folgen ...



... und den Ausgang zum Extralevel finden!

Verborgenes

Bereits beim ersten Blick über die Inselkarte wird Euch auffallen, daß es einige Level gibt, zu denen kein offensichtlicher Weg führt. Die kleine Insel neben dem Schildkrötenfelsen ist z. B. ein solcher Level. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr in der Turtle Zone einen ganz bestimmten Gang finden, in dessen Ende sich dann die Tür zu diesem Extralevel befindet. Auch in Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins existieren einige Zusatzlevel, die noch nicht sichtbar sind. Deshalb solltet Ihr Euren Orientierungssinn beim Spielen ganz besonders schärfen, denn manche Gänge sind leicht zu übersehen.

© 1992 Nintendo

GAME BOY CLASSIX SERIE

Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es (Super) Game Boy Besitzer geben, denen zwei ganz bestimmte Videospielpioniere immer noch gänzlich unbekannt sind. Um diesem unhaltbaren Zustand entgegenzuwirken, erscheint im Sommer dieses Jahres eine Classic Serie der beliebtesten Game Boy Spiele, zu der auch die Megaseller Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins und Wario Land – Super Mario Land 3 zählen. Die beiden Hauptdarsteller, Mario und Wario, brennen bereits darauf, endlich wieder in Aktion zu treten und die zahlreichen Gegner mal wieder richtig aufzumischen.

WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3™

Am Ende von Super Mario Land 2 – 6 Golden Coins war Wario leider nahe an einer Identitätskrise. Immer nur der böse Widersacher von Mario in einer Nebenrolle zu sein – welchem Star gefällt das schon. Aber dank den Programmierern erhält Wario in Wario Land endlich selbst einmal die Hauptrolle. Schon immer war grenzenloser Reichtum sein Traum. Und da kommt ihm die Pfefferinsel der Piraten mit ihren unermeßlichen Schätzen gerade recht. Zwar sind die Freibeuter nicht gerade beglückt von Warios Idee, die Insel einzunehmen, aber darauf kann der kräftig gebaute Neuheld keine Rücksicht nehmen. Schließlich gilt es, in insgesamt 40(!) Leveln nach allerlei Goldstücken und Schätzen zu suchen. Außerdem gibt es ja da noch das Gerücht, daß sich die Piraten eine goldene Statue von Prinzessin Toadstool unter den Nagel gerissen haben. (tg)

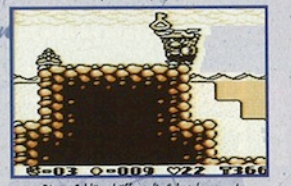
Reichtümer und Schätze

Wer Onkel Dagobert so richtig nacheifern will, muß schon alle Kostbarkeiten aus den Verstecken holen. Damit die Suche nach den Wertsachen aber nicht zu schwer wird, sind nach erstmaligem Durchspielen auf der Karte die Level markiert, in denen die Schätze zu finden sind. Achtet darauf, ob auf der Karte ein Punkt im Levelkreis vorhanden ist, denn dann könnt Ihr sicher sein, daß sich hier ein Schatz verbirgt. Wer jetzt denkt, das sei viel zu einfach, wird bereits beim ersten Versuch eines Besseren belehrt, denn den Schatz im Level zu finden, ist äußerst schwierig.

Wariotionen

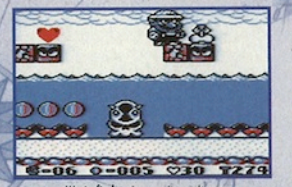
Trotz seines robusten Körperbaus fällt es Wario dann und wann schwer, gegen die schier übermächtigen Gegnerhorden zu bestehen. Aber Wario kann magische Helme finden, die ihm sein Vorankommen erleichtern. Besitzt er den Stierhelm, kann er eine harte Rempelattacke ausführen, die jeden Gegner aus den Socken haut. Mit dem Drachenhelm kann Wario den Atem des Drachen imitieren und so die Gegner mit einem Feuerstrahl in die Flucht schlagen. Last but not least, kann Wario mit dem Jethelm sogar gewisse Strecken fliegen. So gut und schön die Helme aber auch sind, Vorsicht müßt Ihr trotzdem walten lassen, denn bei jeder Gegnerberührung ist der nette Kopfschmuck futsch und Wario schrumpft zu Zwergengröße zusammen.

Das mysteriöse Syrup Castle.

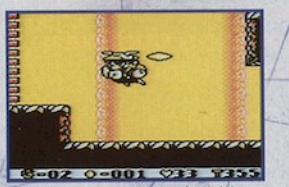


Dieser Schlüssel öffnet die Schatzkammer!

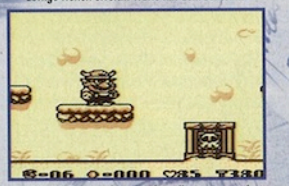
Der Schatz erstrahlt im Licht der Fackeln!



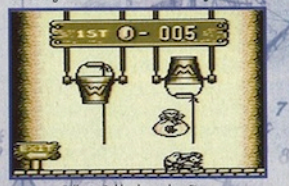
Wario findet einen weiteren Item.



Luftige Höhen erreicht Wario mit dem Jethelm!



Als Stier getarnt macht Wario fast alle Gegner nieder!



Fällt ein Geldsack aus dem Eimer, wird Euer Vermögen verdoppelt!

Von Piraten besetzt

Von Anfang an sollte Euch klar sein, daß die Eroberung der Pfefferinsel nicht so mir nichts Dir nichts von statten geht. Egal in welcher Gegend der Insel Ihr Euch befindet, die Piraten und ihre Helfershelfer sind einfach allgegenwärtig. Auf dem nebenstehenden Bild könnt Ihr sehen, wieviele Level es in jedem Abschnitt zu bewältigen gilt. Damit Eure Aufgabe nicht zu schwer wird, ist das Modul mit einem Batteriespeicher ausgestattet, der Eure Erfolge automatisch speichert. Im letzten Level des jeweiligen Abschnitts wartet immer ein besonders schwerer Gegner auf Euch, der den Weg ins nächste Land bewacht.

Bonusspiele und Münzen

Geld regiert die Welt! Das ist auch auf der Pfefferinsel nicht anders. Denn sowohl der Zwischenspeicher innerhalb der Level als auch das Ausgangstor wollen harte Inseldollars von Euch, bevor Ihr hindurchkommt. Zum Glück könnt Ihr am Ende eines jeden Levels an einem Bonusspiel teilnehmen, in dem Ihr entweder um Geld oder um Extraleben spielt. Zu guter letzt noch folgendes: Sollte es Euch tatsächlich gelingen, das Syrup Castle zu erreichen und den dort hausenden Geist zu besiegen, werden Warios Schätze und Moneten für den Kauf eines Eigenheims benutzt. Laßt also in den Stages keine Münze aus – Wario wird es Euch danken!

© 1994 Nintendo Co., Ltd

SOUND & VISION

WAHNSINN!

Von visuellen Wundern und auditiven Abstraktionen

Eigentlich dachten wir an gar nichts Böses, als wir im letzten Heft den SOUND & VISION WETTBEWERB ausschrieben, in dem wir Euch aufforderten, uns Video- oder Audiokassetten zum Thema Nintendo zu schicken. Doch dann brach plötzlich eine wahre Lawine an Musik- und Videotapes über uns herein. (Auf dem Bild seht Ihr nur eine kleine Auswahl einiger Einsendungen!) Vor uns lag also ein ganzes Stück Arbeit, denn schließlich wollten wir uns ja jedes Tape ganz genau anhören, um schließlich zu ermitteln, welche Einsendungen uns am besten gefallen. Dies fiel uns ganz schön schwer, denn so vieles war interessant, lustig und abgefahren und nicht selten erklang aus den Redaktionsräumen ein noch lauteres Gelächter als sonst.

Als wir uns durch die Unmenge an Bändern gewühlt hatten, (siehe Bild) kamen wir zu folgendem Resultat:

1. Platz

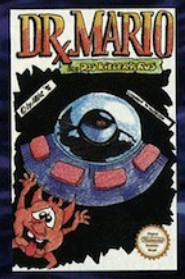
(Blauer Game Boy, KIRBY'S DREAM LAND 2, ASTERIX & OBELIX, Top Secret Spieleberater)

Stephan Basener, Landsberg

Stephan begeisterte uns mit einem Video, bei dem sich nicht nur seine gesamte Familie, sondern auch viele Freunde beteiligt haben. Das Meisterwerk wurde komplett mit Mario Paint erstellt und später nachvertont. Präsentiert werden mehrere kurze Sketche, Episoden und Parodien auf bekannte Werbespots. Auch einige bekannte Musiktitel von den „Doofen" und „E-Rotic" wurden visuell in Szene gesetzt. Prädikat: Besonders abgefahren!

2. Platz

(Blauer Game Boy, ASTERIX & OBELIX, Top Secret Spieleberater)



Michael Tewiele, Bocholt

Von Michael stammt der spannende, ebenfalls mit MARIO PAINT erstellte, Gen-Thriller „Dr. Mario in: Das Killervirus". Hierbei fielen uns nicht nur die genialen Zeichnungen, sondern auch die recht aufwendige Story auf. Auch die Videohülle wurde sehr liebevoll designed und zeugt von großem grafischem Talent. Vielleicht sollten sich beide MARIO PAINT Künstler einmal für eine Co-Produktion zusammensetzen. Prädikat: Besonders spannend!

3. Platz

(Blauer Game Boy, Top Secret Spieleberater)

Christian Luschner, Mengen

Der wohl lustigste Beitrag stammt von Christian Luschner, der uns ein Hörspiel einsandte, das den Redaktionsablauf zum Kollabieren brachte. Hetty lag auf dem Rücken vor Lachen, John spuckte seine Cola quer durchs Zimmer und sogar Claude ließ sich zu einem Schmunzeln und dem Kommentar: „Das ist ja richtig lustig!" hinreißen. Nicht nur die witzige Story, sondern auch die genialen Soundeffekte und die selbstkomponierten Songs wußten hier zu gefallen. Prädikat: Besonders lustig!

(4. – 10. Preis: je ein blauer Game Boy)

4. Platz

J. v. Poblocki, S. Böhme, G. Hörning, Magdeburg

Die drei Freunde präsentierten uns lustige Nintendo News via Video, die ihnen einige Kopfschmerzen bereitet haben dürften. (Beim abschließenden Verbeugen sind alle mit dem Kopf auf der Tischplatte aufgeschlagen!) Prädikat: Besonders schmerzhaft!

5. Platz

Henri Dettner, Rendsburg

Von ihm stammt ein originelles Hörspiel, bei dem mehrere Anrufer Fragen an „Radio Nintendo" stellen. Prädikat: Besonders informativ!

6. Platz

D. und S. Sultan, Köln

Die beiden Geschwister finden in einem fingierten Miyamoto-Interview heraus, was der Meister in seiner Freizeit macht: Küchengeräte erfinden. Prädikat: Besonders aufschlußreich!

7. Platz

Kristian Kriehl, Kiel

Er präsentierte uns einen chartverdächtigen, psychedelischen Industrial Song mit abgedrehtem Text. Prädikat: Besonders laut!

8. Platz

Kai Essers, Düsseldorf

Kai wollte gerade mit seinen Aufnahmen beginnen, als eine Horde schreiender Plagen (seine Geschwister) das Zimmer stürmte. Ein improvisiertes Chaosgezeter. Prädikat: Besonders nervend!

9. Platz

Holger Dezimiß, Suthfeld

Hier wird einer von Marios unzähligen Klempnereinsätzen in beinharter „Werner"-Manier wiedergegeben. Prädikat: Besonders cool!

10. Platz

Leif Küper, Recklinghausen

Er bescherte uns eine „Ed Wood"-(Schlechtester Regisseur aller Zeiten!) Umsetzung der Metroid-Mythologie. Prädikat: Besonders kultig!

Es gibt sie jetzt zum super-trooper-hyper-mega-coolen

Neu: Game Boy™ Classics

Classic-Preis.

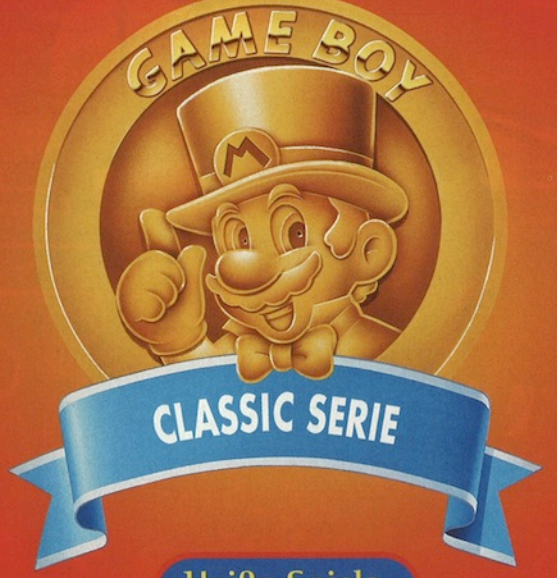
Die Game Boy™ Classic-Serie.

Super Mario Land™

Super Mario Land 2™

Wario Land™

Donkey Kong™



Heiße Spiele, coole Preise!

Ganz neu gibt's die Game Boy™ Classics. Der affenstarke Spielhallenklassiker Donkey Kong™, das bitterböse Wario-Abenteuer Wario Land™ – Super Mario Land 3™, Mario's Adventure Super Mario Land 2™ und last but not least das beliebteste Game Boy™ Spiel aller Zeiten: Super Mario Land™. Alle Schätze verstecken sich in roter Verpackung und werden von Deinem scharfen Gamer-Auge schon am Classic-Siegel erkannt.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

GET THE POWER

Das fantastische Club Nintendo Power Paket besteht aus dem Offiziellen Top Secret Spieleberater" (tonnenweise geheime Tips & Tricks von den Nintendo Profis) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus). Das Club Nintendo Power Paket kostet DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit dem „Offiziellen Top Secret Spieleberater". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abonnements im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Impressum

Titelmotiv: Terranigma

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	John. D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit:	Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Winter
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Spieltechnische Beratung:	Wolfgang Ebert, Harald Ebert, Michael Friesl
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller, Gerd Schäfer Fotosatzstudio M. Schnerr GmbH, Aschaffenburg Produktionsleitung: Reiner Herrmann
Comic & Illustrationen:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Druck:	Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung:	01 30 - 58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktionsfax:	0 60 26 - 95 03 08

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

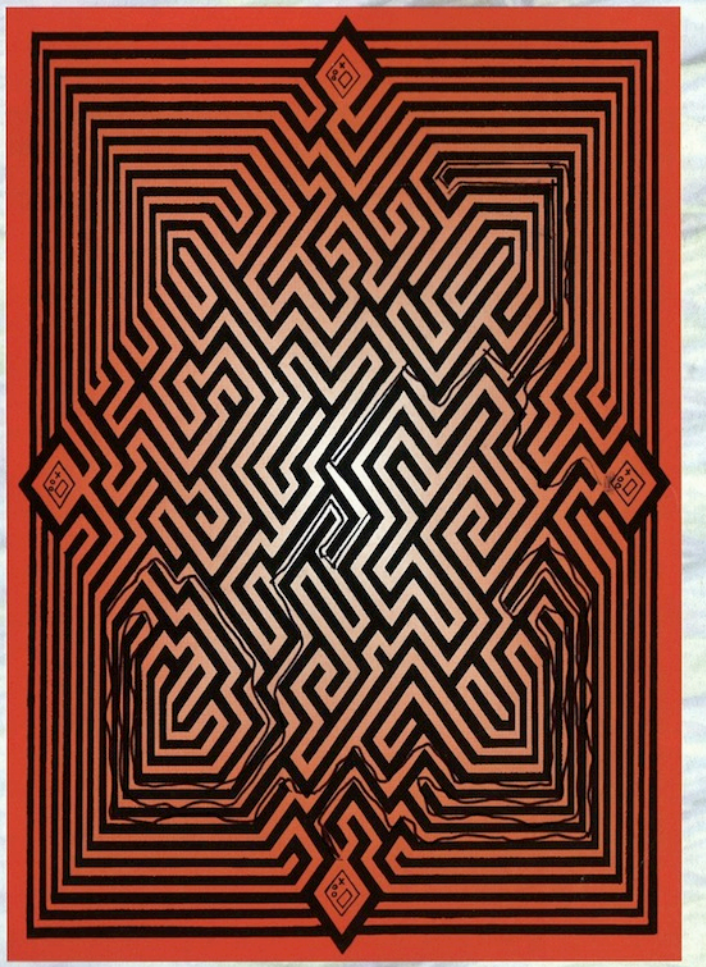
Urheberrecht
© 1996 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo®

Rätsel

Von Mubashir Ahmad Tariq aus Obertshausen stammt zum zweiten Mal ein tolles Rätsel, das Euch sicher Kopfzerbrechen bereiten wird. Darüberhinaus kann das Rätsel auch als dreidimensionales „Magic Eye"-Bild benutzt werden – ob Ihr jedoch etwas Besonderes erkennt, dafür geben wir Euch keine Garantie. Soviel zur Aufgabe: Zwei der vier Game Boys sind durch einen Game-Link-Dialog-Gang miteinander verbunden. Findet den richtigen Weg heraus und färbt ihn mit einem Buntstift ein. Anschließend reißt Ihr die Seite aus dem Heft, macht einen Handstand und kauft Eurer Oma einen Hamsterkäfig.

Viel Spass beim Knobeln!



Coole Ente – heiße Action!

Disney

DONALD IN MAUI MALLARD

Jetzt spielt Donald Duck die Rolle seines Lebens. Als Privatdetektiv Maui Mallard muß er in diesem heißen Jump 'n' Run-Thriller Voodoo-Geister, brodelnde Lava, knochige Zombies und vieles mehr überwinden. In 8 spannenden Levels mit fantastischer Grafik und tollen Animationen hilfst Du Donald, die wildesten Abenteuer zu bestehen. Denn nur so heißt es: Ente gut, alles gut!

Disney INTERACTIVE

Nintendo®

HAVE MORE FUN

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd. © The Walt Disney Company